

КОМБАТ

ОНИ БЫЛИ СОЛДАТАМИ

74
СТР.

ОЛЕГ МЕДОКС

БЫТЬ ВПЕРЕДИ ВСЕХ

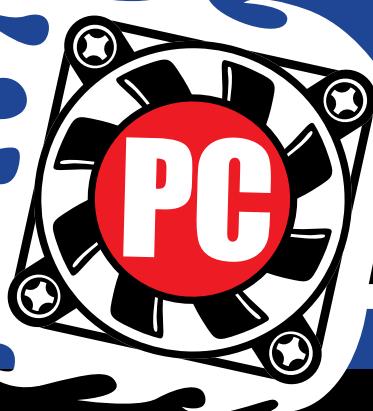
176
СТР.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ '2004

ПОДВОДИМ ИТОГИ

182
СТР.

Игры



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Игры

№ 1 (13)

ЯНВАРЬ • 2005

ИГРА МЕСЯЦА

VAMPIRE: THE MASQUERADE –
BLOODLINES

HALF-LIFE 2

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ

АЛЬФА: АНТИТЕРРОР

РУССКИЙ СПЕЦНАЗ НАСТУПАЕТ

NFS UNDERGROUND 2

МЫ ЖДЕМ ПЕРЕМЕН

NBA LIVE 2005

ГЛАВНЫЙ СПОРТ АМЕРИКИ

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

СОВСЕМ НЕ HOMEWORLD

AMERICANСКАЯ МЕЧТА

SCRAPLAND



РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
140
РУБЛЕЙ
подробности – на стр. 2

240
СТРАНИЦ!!!
ЧАСТЬ ТИРАНА С ДВОЙНЫМ
8.5 Gb

ТАКЖЕ ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (LADA RACING CLUB АЛЬФА: АНТИТЕРРОР),
ДВЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НАКЛЕЙКИ (PRINCE OF PERSIA И BLOODLINES)

ВНУТРИ

В ЖУРНАЛЕ

ROLLERCOASTER TYCOON 3 | T-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ | XPAND RALLY | TONY HAWK UNDERGROUND 2
PORT ROYALE 2 | KOHAN II: KINGS OF WAR | HIDDEN AND DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON | FLATOUT
FORD RACING 3 | CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION | NANCY DREW: CURSE OF THE BLACKMOOR MANOR | WORLD OF WARCRAFT | THE ELDER
SCROLLS IV: OBLIVION | PARKAN 2 | АЛЬФА: АНТИТЕРРОР | HEARTS OF IRON 2 | GTR: FIA RACING SIMULATOR | СУПЕРСЕМЕЙКА | MOP. УТОПИЯ

(game)land



01 (13) 2005



0 5 0 0 1



ВЫБОР БУДУЩЕГО



F 700B

Абсолютно плоский 17" экран,
идеальное соотношение
цена/качество



FL 1710S

17" ЖК монитор - совершенный дизайн,
воплощение передовых технологий

ТЕХНОТРЕЙД

МОНИТОРЫ ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Акситек г. Москва (095) 737-3175
Аркис г. Москва (095) 785-3677, 785-3678
Виртуальный киоск г. Москва (095) 234-3777
ДЕНИКИН г. Москва (095) 787-4999
Дилайн г. Москва (095) 969-2222
ИНЛАЙН г. Москва (095) 941-6161
КИТ Компьютер г. Москва (095) 777-6655
М.Видео г. Москва (095) 777-7775
НеоТорг г. Москва (095) 363-3825, 737-5937
Никс г. Москва (095) 216-7001
Олди г. Москва (095) 284-0238
Радиокомплект-Компьютер г. Москва (095) 953-5392, 953-5674
Сетевая лаборатория г. Москва (095) 784-6490
СтартМастер г. Москва (095) 967-1510
Ф-Центр г. Москва (095) 472-6401, 205-3524
CITILINK г. Москва (095) 745-2999
Desten Computers г. Москва (095) 785-1080, 785-1077
EISIE г. Москва (095) 777-9779
ELST г. Москва (095) 728-4060
ISM г. Москва (095) 718-4020, 280-5144
NT - Polaris г. Москва (095) 970-1930
ULTRA Computers г. Москва (095) 729-5255, 729-5244
USN Computers г. Москва (095) 775-8202

Дистрибуторская компания

г. Москва, ул. Зоологическая, д. 26, стр. 2
многоканальный телефон 970-13-83, факс 970-13-85
E-mail: technotrade@technotrade.ru

ALTEX г. Нижний Новгород (8312) 166000, 657307
Авиком г. Пермь (3422) 196158
Алгоритм г. Казань (8432) 365272
Аракул г. Нижневартовск (3466) 240920
Арсенал г. Тюмень (3452) 464774
ЗЕТ НСК г. Новосибирск (3832) 125142, 125438
Интайт г. Томск (3822) 560056, 561616
Класс Компьютер г. Екатеринбург (3432) 659549, 657338
Компания НИТ г. Биробиджан (42622) 66632
КомпьюМаркет г. Саратов (8452) 241314, 269710
Меморек г. Уфа (3472) 378877, 220989
Мэйпл г. Барнаул (3852) 244557, 364575
Никас-ЭВМ г. Челябинск (3512) 349402
Окей Компьютер г. Краснодар (8612) 601144, 602244
Оргторг г. Киров (8332) 381065
Прагма г. Самара (8462) 701787
Риан - Урал г. Челябинск (3512) 335812
ТехноПолис г. Ростов на Дону (8632) 903111, 903335
Фирма ТЕСТ г. Саранск (8342) 240591, 327726
Экселент г. Мурманск (8152) 459634, 452757

ТЕХНОТРЕЙД приглашает к сотрудничеству региональных дилеров и магазины розничной торговли.

FLATRON[®]
freedom of mind


Life's Good

Новая перспектива

- Жизнь без ограничений

Гарантия 1 год Служба технической поддержки asus@rrc.ru

ASUS MyPal A730 - первый карманный персональный компьютер со встроенной 1.3-мегапиксельной цифровой камерой. **MyPal A730** имеет 3.7-дюймовый трансфлексивный TFT дисплей, поддерживающий разрешение 640 x 480, поднимающий качество изображения на новый уровень. **MyPal A730** оборудован новейшим процессором от Intel®, значительно экономящим заряд батареи, сохраняя высокую вычислительную мощность. Беспроводное соединение Bluetooth, инфракрасный порт, универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital - все это встроено в **MyPal A730**.

- Процессор Intel® XScale PXA270 520МГц
- Трансфлексивный TFT дисплей 3.7" с разрешением 640x480
- 1.3" Мегапиксельная камера (со вспышкой)
- 64Мб постоянной памяти и 64Мб оперативной памяти
- Универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital
- Встроенные Инфракрасный порт и Bluetooth
- Сменная Li-Ion батарея емкостью 1100mA*ч, позволяющая работать до 9 часов (опциональная батарея 1800mA*ч позволяет работать до 14 часов)
- 117.5 x 72.8 x 16.9 мм; 170г
- Операционная система Microsoft® Windows Mobile™ 2003 Second Edition



МЫПАЛ
ASUS MyPal A730

RRC

Тел: (095) 956-1717, 133-5320

Факс: (095) 133-5230

Web: www_rrc_ru



НОВОГОДННЕЕ НАСТРОЕНИЕ

Новый год на носу, и никуда от этого не спрятаться. Новые надежды, новые идеи, новые знакомства. Все это будет, осталось совсем чуть-чуть. Буквально несколько дней – и все печали и горести 2004-го останутся позади, а на горизонте замаячат удача и хорошее настроение.

Но что делать в новом году без старых друзей? Правильно – нечего, поэтому, надеюсь, мы останемся вместе, ведь за это время мы успели здорово подружиться.

Несмотря на праздничный настрой, расслабляться дорогая редакция не собирается, поэтому в каждом свежем номере журнала ты обязательно будешь находить что-то новое и интересное. Уже сейчас в наших секретных лабораториях зрят идеи оригинальных рубрик, с одной из которых ты познакомишься в следующем выпуске «РС ИГР». И так – на протяжении всего 2005-го года. Главное, чтобы страниц в журнале хватало, да разработчики продолжали радовать нас своими шедеврами.

Все, не буду тебя больше задерживать, знаю, что не терпится перевернуть страницу и узнать, что же привлекло наше внимание за последний месяц. Поверь – скучно не будет.

Дмитрий Голубничий

Кстати, о грустном. Многие наши читатели были неприятно удивлены качеством некоторых скриншотов в прошлом номере «РС ИГР», да и DVD-диск прочитался, к сожалению, не у всех. И если ты был удивлен, то мы были просто в шоке! Однако, прия в себя, мы разобрались в сложившейся ситуации и теперь можем гарантировать, что подобных сбоев больше не будет. Если же тебе достался нерабочий диск, то обязательно свяжись с нами – мы заменим его на нормальный.

Помни!

Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей!

Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписатьсь УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

1С МУЛЬТИМЕДИА АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИННОЕ

СФЕРА МУЛЬТИМЕДИА

Новейшая игра от компании Ассоциация магазинов
и сети 1С Мультимедиа.
Игра разработана в жанре – роликовая игра на
одного, онлайн и сеть.
Разработчик – КПК.
Телефон: +7(495) 963-00-07
Мобильный: +7(955) 963-00-07
Сайт: sphere.yandex.ru

Новая СФЕРА твоей новой жизни!

Сфера Материк Власти

- Небои Материк
- Небые модели персонажей
- Небая анимация
- Небая езжда и цепехи, отображающиеся на персонажах
- Небая система разбития персонажа – выбирайте себе прогрессию



 **НИКИТА**

<http://sphere.yandex.ru>

Яндекс
Найдётся всё

► РЕЦЕНЗИИ



с. 82

**ФИЛОСОФИЯ СВЕРХЧЕЛОВЕКОВ:
«ВСЯ ЖИЗНЬ – ТЕАТР, А ЛЮДИ В НЕЙ – ЕДА!»**



с. 88

**ОБ ЭТОМ И ПОМЫСЛИТЬ КОГДА-ТО НЕ МОГ
ЛЮБОПЫТНЫЙ ДОКТОР ГОРДОН ФРИМЕН...**



с. 54

**► ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
РУССКИЙ СПЕЦНАЗ
НАСТУПАЕТ НА
ПЯТКИ!**



с. 74

**► ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
О ПОДОБНЫХ ВЕЩАХ
НА ПРИЗЫВНЫХ
ПУНКТАХ ОБЫЧНО
МОЛЧАТ...**



с. 160

**► РАЗВЕДКА
БОЕМ
О ЧЕМ УМОЛЧАЛИ
СОЗДАТЕЛИ DELTA
FORCE?**



с. 176

**► РАЗГОВОР ПО
ДУШАМ
ОЛЕГ МЕДОКС. НЕ
НОСИТ ГАЛСТУК И
НЕНАВИДИТ ЛЕНТЬЕВ**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | | | |
|---------------|---|---------------------|----------|
| Технотрейд | 2 обложка | Kingston | 149 |
| Дина Виктория | 3 обложка | Web Plus | 157 |
| BENQ | 4 обложка | Журнал Onboard | 167 |
| ASUS | 1 | E-shop | 175, 217 |
| 1С | 3, 9, 11, 13, 15, 29, 31, 33, 35, 39, 135, 147 | Журнал CGW RE | 207 |
| Акелла | 17, 19, 21, 23, 25, 27 | Журнал Путеводитель | 209 |
| Софт Клаб | 61 | Журнал Хулиган | 232 |
| Руссобит | 65, 107, 119, 159 | Журнал Хакер Железо | 233 |
| Новый Диск | 69, 153, 163 | Журнал МС | 234 |
| Бука | 73, 139 | Журнал Страна Игр | 235 |
| VikaWeb | 77 | Журнал Хакер | 236 |
| Thrustmaster | 79 | Журнал Хакер Спец. | 237 |
| | | Журнал Total DVD | 238 |



COVER STORY 6 стр.

ТЕМА НОМЕРА

Scrapland

НОВОСТИ

События индустрии
Новости киберспорта
Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

World of Warcraft
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Parkan 2
АЛЬФА: Антитеррор
Hearts of Iron 2
GTR: FIA Racing Simulator
Суперсемейка
МОР. Утопия

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

Комбат

РЕЦЕНЗИИ

82 Vampire: The Masquerade - Bloodlines
88 Half-Life 2
94 Need For Speed Underground 2
98 Звездные волки
104 NBA 2005
108 RollerCoaster Tycoon 3
112 T-72: Балканы в огне
116 Xpand Rally
120 Tony Hawk Underground 2: World Destruction Tour
124 Port Royale 2
128 Kohan II: Kings of War
132 Hidden and Dangerous 2: Sabre Squadron
136 Flatout
140 Ford Racing 3
142 Chris Sawyer's Locomotion
144 Nancy Drew: The Curse of Blackmoor Manor

ВИТРИНА

КТО ЕСТЬ КТО?
Новый Диск: «Ночной дозор - это только начало»

СПЕЦТЕМА

Размер имеет значение

РАЗВЕДКА БОЕМ

В гостях у NovaLogic
Жестокости ради
День Читателя – осень 2004
Турнир FarCry: «Все для победы»
GL awards

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Карибский кризис

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

Олег Медокс – человек и самолет

ИТОГИ ГОДА

Лучшее, что с нами произошло
в 2004-м году

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

190 Новости
192 Флэш-рояль
194 Последнее слово:
«Пентакор: Владыки граней»

ЖЕЛЕЗО

198 Новости
200 Тест
204 Без тормозов!
206 Девайс месяца

HELP.TXT

208 Пасхальные яйца
212 Советы. Richard Burns Rally

PETRO

218 Prince of Persia
221 Дайджест

SOFTБЛОК

222 Софт на дисках
224 Тема. Самые простые. Самые
нужные
230 Содержание дисков

КОНКУРСЫ

232 Конкурс «PC ИГР» по Scrapland
234 Акция. «Алло, мы ищем таланты!»
236 Итоги конкурсов «Креатиф» и
«Царские почести»
238 Конкурс BESTSHOT

**АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО
НОМЕРА**



РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ
САМОЕ ПОДРОБНОЕ РУКОВОДСТВО
ПО ОБХАЖИВАНИЮ ЖЕНСКОГО
НАСЕЛЕНИЯ В ИГРАХ!

ИТОГИ УШЕДШЕГО 2004 ГОДА
ИГРЫ И СОБЫТИЯ УШЕДШЕГО ГОДА,
САМЫМ БЕСЦЕРЕМОННЫМ
ОБРАЗОМ ОТВЛЕКАВШИЕ ДОРОГУЮ
РЕДАКЦИЮ ОТ РАБОТЫ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

| | | | | |
|---------------------------|--------------------------------|-----|---------------------------|-----|
| 18 стальных колес: | NBA 2005 | 104 | World of Warcraft | 42 |
| Пыль дорог | Need For Speed | | Xpand Rally | 116 |
| Chris Sawyer's Locomotion | Underground 2 | 94 | Аллоды II: Повелитель душ | 149 |
| Codename: Panzers – | Parken 2 | 50 | АЛЬФА: Антитеррор | 54 |
| Phase One | Port Royale 2 | 124 | Звездные волки | 98 |
| Flatout | RollerCoaster Tycoon 3 | 108 | Комбат | 74 |
| Ford Racing 3 | Re-Volt | 146 | Карибский кризис | 172 |
| GTR: FIA Racing Simulator | Scrapland | 6 | Корпорация зоопарк | 147 |
| Half-Life 2 | T-72: Балканы в огне | 112 | Лига Хаоса | 148 |
| Hearts of Iron 2 | The Elder Scrolls IV: Oblivion | 46 | MOP. Утопия | 70 |
| Hidden and Dangerous 2: | Tony Hawk Underground 2 | | Суперсемейка | 66 |
| Sabre Squadron | World Destruction Tour | 120 | | |
| Kohan II: Kings of War | Vampire: The Masquerade – | | | |
| Nancy Drew: The Curse of | Bloodlines | 82 | | |
| Blackmoor Manor | | | | |

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!?
Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу levoshina@gameland.ru, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «PC игры»". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняя ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№01(13), январь 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
арт-директор

Евгений Малеев maleev@gameland.ru зам. главного редактора

Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка

Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор

Иван Гусев iveoai@pc-games.ru редактор раздела «Новости»

Илья Зибиров weoai@pc-games.ru редактор

Лиза Снежная lisasnow@pc-games.ru лит.редактор/корректор

Ярослав Зверев yaroslav@pc-games.ru лит.редактор/корректор

Максим Баканович baxx@gameland.ru Начальник PR-отдела

Мельниченко Ксения ks@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов disk@pc-games.ru редактор
Семен Чириков sem@pc-games.ru редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Kocharyan test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «PC ИГРЫ»

E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор

Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы

Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер

Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер

Алексей Филипп philiya@gameland.ru менеджер

Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер

Мария Алексеева Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела

Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение

Алексей Попов popov@gameland.ru подписка

Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное

розничное распространение

Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Евгений Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель

Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор

Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director

Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.

<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalaankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 67 500 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ходит откликам и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Приятно, что, запустив очередную игру, ты получаешь возможность окунуться во что-то необычное. Лично мне до колик в животе надоели эльфы, космические корабли, мафия, Вторая мировая и прочие расхожие среди игроразработчиков темы. Они хороши, спору нет, но придумать что-то новое на вышеозначенную тематику ой как непросто.

текст: Илья Зибирев

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Action |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Enlight Software |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| | Акелла |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Mercury Steam Entertainment |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| | Процессор PIII 800, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| | Процессор PIV 1000, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | До 16-ти |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО СД |
| | Два |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.scrapland.com |



ВОДЫ НЕТ,
НАСЕЛЕНА РОБОТАМИ

SCRAPLAND





С другой стороны, замени разработчик хотя бы одну, пусть самую пустяковую составляющую любого из этих сюжетов, и море оригинальности гарантировано. Скажем, если скрестить эльфов и высадку на пляже Омаха, то получится великолепное леворезьбовое действие, настоящий развлекательный сумасшедший дом.

Создатели игры *Scrapland* так и поступили. Они взяли человеческое общество, насадили в нем жесточайшую сатирику, юмор, глумление над демократическими ценностями и заселили его роботами. Идиотизм – да. Но в такой степени

он уже смотрится как нечто донельзя привлекательное.

В результате получилась очередная термоядерная смесь из чумовых диалогов, залихватского экшена и небольшой доли инопланетной романтики.

Мы

D-Tritus – обычный космический раздолбай. Гоняет на своем космомотоцикле по бескрайним просторам большого театра да развлекается как попало и где попало. Кроме того, он – робот. Парню повезло. В процессе скитаний по космосу он натыкается на планету Химера (Chimera), населенную роботами. Железные ребята



СОЗДАТЕЛИ

Mercury Steam – сравнительно молодая испанская студия, созданная, как утверждают отцы-основатели, чтобы задать жару всем любителям компьютерных игр, а также показать им высший класс. На данный момент студия успела засветиться только одним своим проектом – это тот самый *Scrapland*, рецензию на который ты сейчас читаешь. Что ж, для первого раза настолько неплохо, что очень и очень хорошо. Представляю тебе, каков будет их следующий проект...





МАКГИ



В разработке игры, как ты, наверное, уже знаешь, принимал участие знаменитый человек, Американ МакГи (American McGee). О вкладе Американа в создание проекта говорить трудно. Кто-то считает, что известное имя в названии призвано лишь привлечь к *Scrapland* еще немного внимания общественности. Другие утверждают, что за божественный юмор игры ответственен именно он.

построили свой город на месте большущей космической помойки, установили над планетой орбитальную систему защиты и зажили припеваючи. Сразу после прибытия на планету парень узнает, что раздолбаев там не любят. Хочешь жить – иди работать. Но – о, ужас! – к прибытию D-Tritus все лучшие вакансии были уже заняты. Единственной свободной должностью оказалось место журналиста – самого неуважаемого и презираемого человека (то есть – робота, конечно) в этом мире. Ознакомившись с внутренним убранством Chimera, D-Tritus понимает одну важную вещь –



у местных роботов все не как у людей, несколько странно, необычно. Скажем, передвигаются по городу они исключительно на небольших летательных аппаратах, которые обшваны оружием. Пробок, соответственно, нигде не наблюдается – какие могут быть пробки, когда у каждого участника воздушно-дорожного движения под днищем висит пулемет Гатлинга и связка ракет?

Почти сразу D-Tritus'а знакомят с владельцем местной «автомастерской» и вручают домашнее животное с милым каждому русскому именем Spoot-Nik. Автомастерская – то место, где ты собственноручно будешь собираять свои средства пере-



■ Вот и все – добро пожаловать в Матрицу, сынок.





■ Этот придурок мог бы обойтись без таблички – и так ясно, кого он ждет.

движения из подручных материалов с использованием украденных чертежей и подножного мусора. Круглый летающий друг просто приятен на вид и, кроме того, позволяет производить некоторые операции со своим парком кораблей.

ЦИФРОВОЙ ИСУС

Нужно сказать, что религиозными в мире Scrapland приходится быть абсолютно всем. А как же иначе, если за чисто символическое подаяние местным батюшкам любой отошедший в мир иной робот может чудесным образом воскреснуть?

Устроено это все довольно просто. Когда-то очень давно, когда роботы еще только-только осваивали свой новый дом, на окраинах космополомайки был обнаружен волшебный артефакт, The Great Database. То есть – гигантская база данных, хранилище информации, способное сохранять личностные матрицы абсолютно всех роботов, населяющих этот мир. Происхождение этого чудесного предмета всегда было загадкой (наверняка без вмешательства Главного Божественного робота вся вселенной не обошлось), но предприимчивые кибера быстро нашли девайсу достойное применение.

Образовавшийся культ (в основном, как обычно, культ материальных ценностей), возглавляемый Bishop'ами, получился на редкость удобным и практичным. Чтобы жить вечно, нужно всего лишь во-время вносить соответствующие суммы на счет духовенства, а после смерти ты будешь немедленно воскрешен, так как твоя личность исправно сохраняется в недрах чудесной машины.

Это накладывает своеобразный отпечаток на образ жизни населения планеты. Ведь, если ты, фактически, бессмертен, то и делать тебе можно все, что угодно. Именно поэтому на улицах города не прекращается стрельба, сумасшедшие гонки и процветает своеобразный игорный бизнес.

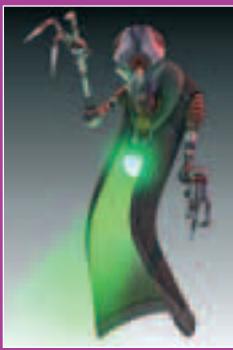


Lock-on





БАНКИРЫ



Сразу видно, что создатели *Scrapland* не приемлют традиционные демократически-капиталистические ценности. Так, например, они не уважают банкиров. Иначе, чем можно объяснить тот факт, что в игре банкиры – это пренеприятнейшие существа в

тогах, рассекающие по административным зданиям, пудрящие людям (простите – роботам) мозги и нагло ворующие деньги у них из карманов?

Банкиром может стать и D-Tritus. Особенно это полезно в том случае, если тебе срочно нужно раздобыть немного денег.

УБЕЙ ПОЛИТИКА

Собственно, настоящий кавардак в мире *Scrapland* начинается в тот счастливый момент, когда на планете начинают убивать. Причем убивать по-настоящему. Убийства высокопоставленных политиков могли бы пройти незамеченными, если бы не одно «но». Помимо уничтожения физической сущности сотрудников административной машины, злоумышленники также умудрились уничтожить их личностную матрицу в The Great Database. А подобное в *Scrapland* не случалось ранее никогда! Получается, бессмертие не гарантировано никому.



Как уже говорилось, роботы – страшные ксенофобы. И больше всего на свете они не любят людей. Поэтому неудивительно, что в вышеописанных страшных злодеяниях сразу же начали подозревать омерзительных представителей органической жизни. Ну, а кто на самом деле здесь главный мерзавец, предстоит выяснить нашему нерадивому герою.

ОБОРОТЕНЬ В ПОГОНАХ

Фирменная уловка товарища D-Tritus'a – фокусы с переодеванием. Нет, он не трансвестит – просто умеет хорошо маскироваться. В некотором смысле.

Так случилось, что наш ге-





Чем больше ты даешь денег, тем больше и выносливее будет твой корабль.

рой, по причине сильной душевной доброты, завел знакомство с говорящей фотокамерой, которая (который, точнее) научила его одному маленькому фокусу – «превращаться» в других жителей Scrapland, выделяя специальные фокусы с личностной матрицей. Вытворяя такие фокусы, наш D-Tritus может незаметно прокрадываться туда, куда обычно он прокрасться не может, воровать движимое имущество, деньги, давать по голове врагу, а также делать множество других мелких пакостей. Единственная проблема заключается в том, что полицейские – на то и полицейские, чтобы не щелкать клювом, а ловить нарушителей правопорядка и стричь купоны со всех остальных. Довольно быстро ты поймешь, что злоупотребление фокусом с «превращением» сделает тебя крайне лакомой добычей для ребят с мигалкой на голове. Кроме того, все эти фокусы очень энергоемкие, поэтому запас драгоценного электричества (или чего там у них вместо него?) придется жестко экономить.

Превратившись в одного из жителей мира Scrapland, ты получаешь в свое владение не только его внешность, но и специальные умения. Таким образом, можно подзаработать немногого денег, а также проделать массу других малоприятных для окружающих вещей.

Главное – не усердствовать, иначе придется отсиживаться по углам, выжидая, пока полицейские наконец-то вылезут из своих устрашающих бронекостюмов.

НЕ ТО!

Внутренний мир игры в корне отличается от общепринятого «GTA в космосе». Все абсолютно не так. В GTA город был отдельным, полноценным существом, которое жило само по себе и абсолютно никаким образом не интересовалось твоей персоной. Конечно же, ровно до тех пор, пока ты не начинай ал-



Эксклюзивный

Игра является лицензионной продукцией компании DreamWorks L.L.C. Shrek 2, разработка игры Shrek, дизайн игры "Shrek & Princess Fiona" TM & © 2004 DreamWorks L.L.C. Игра издана Activision Publishing, Inc. Программный код игры © 2004 Activision, Inc. и франшиза компании Activision являются зарегистрированными торговыми марками Activision, Inc. и DreamWorks. Игра является лицензионной продукцией компании Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" и PlayStation Portable являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Игра является лицензионной продукцией компании Microsoft Corporation. Игра является лицензионной продукцией компании Nintendo. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE, и логотип THE NINTENDO GAMECUBE являются зарегистрированными торговыми марками NINTENDO. Microsoft, Xbox и логотип Xbox являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в США и других странах и являются товарными знаками Microsoft. ACADEMY AWARDS является зарегистрированной торговой маркой и сервисной маркой Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев. © 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Логотипы, изображения, наименования, символы и другие элементы, указанные в настоящем документе, являются собственностью правообладателей и франшиз, на которых основаны соответствующие товарные знаки и услуги. Издательство, ООО «1С-ИГРЫ», не является правообладателем, не имеет отношения к созданию, разработке, продвижению и распространению игр, о которых идет речь в настоящем документе. Издательство, ООО «1С-ИГРЫ», не имеет отношения к созданию, разработке, продвижению и распространению игр, о которых идет речь в настоящем документе.



ЕСТЬ БУМАГА?

Мир *Scrapland* полон самых причудливых и забавных созданий. Например, роботы-степлеры. Несмотря на то, что бумагой роботы не пользуются уже давно, если пользовались вообще, десятки этих маленьких роботов скитаются по городу в поисках хотя бы парочки листов бумаги, которые можно было бы скрепить. Тебя они встречают своим фирменным вопросом – «Бумаги нет?».



кать встречи с танками и спецназом. В *Scrapland* город – большая декорация, существующая лишь для того, чтобы происходящее в игре имело смысл. Это не жалоба, не крик о помощи – просто факт. По этому городу можно летать, «исследовать» его на предмет интересных мест. Но ночь никогда не сменит день, само по себе не произойдет ничего интересного, а трафик будет столь же целеустремленно течь вдаль. Все меняется, когда ты выходишь в люди по делу. Бессмысленная стрельба копов «в небо» обращается исключительно в твою сторону, нужные товарищи начинают изо всех сил улепеты-

вать, а другие – нацеливать главный калибр в твою сторону. Основное условие для полного и безоговорочного погружения в мир *Scrapland* – принятие происходящего на экране «как есть», без попыток анализировать и развесевшания ярлыков. Попытайся ты задуматься над происходящим, и вот уже на горизонте маячит «GTA в космосе», а также понимание того, что все миссии в игре, по сути, одинаковые.

О первом моменте мы уже поговорили, на втором же остановимся подробнее. Да, технически все задания делятся на «догони и дай по голове» на открытом воздухе и «прокрадись, укради/сфотографиуй» внутри



Странно. Такие цивилизованные роботы, а пробок на дорогах нет.



Попав на автостраду можно на халаву разогнаться.



■ Модный нынче эффект полного блюра реальности.

зданий. Да и результат – финал игры – довольно-таки банален и предсказуем. Зато, если настроиться на получение от игры удовольствия, все это с легкостью превращается в один большой плюс, цельный сюжет и интересное развитие оного.

БОЛЬШИЕ ПУШКИ

Местные сражения – вещь, заслуживающая отдельного упоминания. Скоростные гонки по узким городским улицам с постоянными потугами на точное прицеливание – занятие не для слабонервных. А гонки здесь действительно скоростные. Мало того, что сами по себе наши летающие агрегаты довольно-таки быстрые и юркие, так ведь, попадая на гладкое полотно хайвэя, они развиваются скорости, близкие к первой космической. Не врезаться в кого-нибудь из честных участников дорожного движения здесь практически невозможно. Но это – ладно. Бессловесные жертвы адских скоростей немедля остаются за горизонтом, а вот преследуемые нами не дремлют. Как уже говорилось, на большой скорости попасть в супостата из главного калибра – задача не из легких,

даже несмотря на крайне мягкое и толковое управление в стиле «клавиатура+мышь». А для пущего усложнения нашей с тобой жизни по всему Scrapland разбросаны специальные пункты раздачи боеприпасов и скоростного ремонта. Пролетев через такой, твой корабль мгновенно омолаживается, оживляется и получает в подарок полный боекомплект. Аналогично – для кораблей врага. Что это значит? А значит это то, что почти полностью уничтоженный мерзавец, которого ты полчаса гонял по всему городу, пролетает через такое место, и вы с ним возвращаетесь к началу ваших бурных отношений. Сказать, что это выводит из себя, – не сказать ничего. Именно поэтому местные сражения просты по сути, но очень сложны на практике. Развлеченье для истинных дзен-буддистов.



1С МУЛЬТИМЕДИА

Mistmare
СТРАНСТВИЯ ИСИДОРА



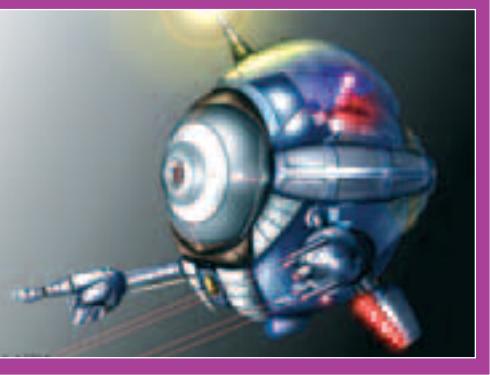
При разработке данной игры использовались технологии CITITECH Development System, лицензионные у LBiTech, Inc. CITITECH Development System © 1997-2003 LBiTech, Inc. Все права защищены. CITITECH и любые CITITECH являются охраняемыми товарными знаками LBiTech, Inc.
© Перевод на русский язык ООО «Ингрус», 2004.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.





СТУКАЧКИ

Во время совершения особо тяжких преступлений в *Scrapland* будь бдителен. Даже если рядом нет полицейских – это не значит, что ты в безопасности. Ведь есть еще такие неприятные твари, как Beholder'ы – мерзкие стукачи, которых хлебом не корми – дай только донести на ближнего своего. Как результат – через пять минут вокруг тебя будут нарезать круги полицейские с мигалками на головах.



СКАЧКИ

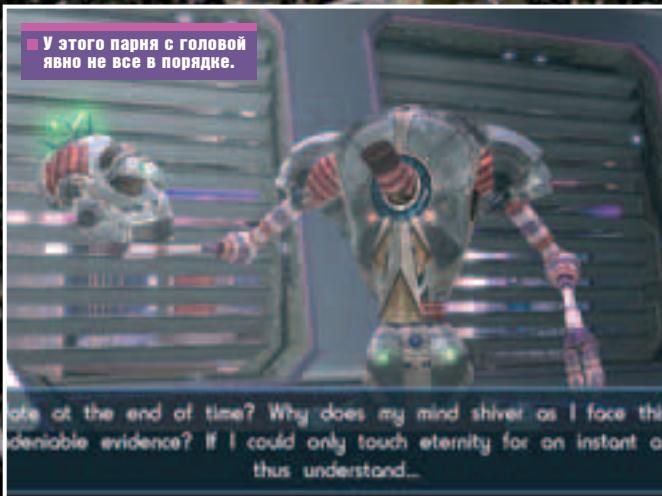
Помимо сюжетных миссий в игре присутствуют и развлечения несколько иного рода, а именно – Crazy Bets. С хозяином этого мероприятия ты познакомишься почти сразу после прибытия на планету, и он немедленно возьмет тебя в оборот. Crazy Bets – суть способ местного развлечения. Поскольку умереть в обычном смысле в *Scrapland* нельзя, то имеет место подпольное развлечение, основанное на уничтожении себе подобных. За деньги. Аморальным-то назвать его нельзя. Во-первых, на самом деле никто не умирает, а во-вторых – в офисе Crazy Gambler'a частенько можно встретить самого шефа полиции. А там, где шеф полиции, все хорошо и честно, так ведь?

Так вот, Crazy Bets – те же сюжетные задания, но за них тебе немедля щед-

ро заплатят. Хочешь подзаработать денег или поразвлечься? Нет проблем!

ОНИ

Мир *Scrapland* густо населен. С каждым жителем этого волшебного мира можно поговорить – он ответит тебе на все вопросы, дежурно пошутит и будет таков. Помимо «стандартного» населения, в игре есть еще и уникальные персонажи (по сути – все, с кем тебе придется взаимодействовать). Ради разговоров с ними стоит жить. Каждая фраза – разнуданное глумление над происходящим, источник хорошего настроения и достойный пример для подражания. Кроме того, каждый персонаж с любовью озвучен и с не меньшей любовью подвергнут обработке маститых дизайнеров. Более-менее человеческими формами и пропорциями обладает лишь наш ге-





■ Духовенству, как мы видим, не чужды развлечения.

рой да секретарша, жена босса (интересно, зачем роботам ТАКИЕ формы?), но симпатию вызывают абсолютно все встречающиеся по дороге железяки.

МЕТАЛЛОПЛАСТИК

К графике претензий нет абсолютно никаких. Разноцветные огни, блики, тени, туман и отсветы от мигалок стражей порядка – все на своих местах, все очень добротно и радует взгляд. Художникам, программистам и прочим причастным к созданию игры удалось создать виртуальный космомегаполис именно таким, каким он должен быть в юмористической игре о роботах. Никаких мрачных дождей киберпанка, никакой излишней футуристичности. Стильно, красиво.

Не менее приятно взгляду и местное население. Несмотря на то, что разновидностей роботов не так уж много, все они выглядят на удивление живо и симпатично. Возможно, дело тут в том усердии, с которым движок игры накладывает на модельки роботов разные блики и отражения. А, возможно, дело в дизайне. Если даже самый мелкий Stapler вызывает умиление и желание рассмотреть это чудо поближе,

то чего уж там говорить о коренастых копах или занудствующих бюрократах.

Единственный недостаток движка игры – скорость. К сожалению, имеют место быть резкие ее падения в самых непонятных местах. Наука объяснить этот феномен не в состоянии.

ЧЕСТНО!

Будем честными: Scrapland – не суперхит. Зато это отличная игра, красивая, юморная, быстрая и увлекательная. Кроме того, Scrapland на удивление оригинален. Оригинален настолько, что его не получается толком сравнить ни с одной из существующих ныне игр. Конечно, знатоки найдут десятки причин для того, чтобы обвинить проект в непродуманности, излишней затянутости или предсказуемости. Что ж, пускай. Никто не заставляет их играть в Scrapland, как никто не мешает тебе запустить игру собственно ручно и проверить, по душе ли тебе подобные развлечения. Нам – по душе.



1C МУЛЬТИМЕДИА

ОСОБЬ



© 2003 CDV Software Entertainment AG. All rights reserved. CDV, the CDV logo and «BREED» are either registered trademarks or trademarks of CDV Software Entertainment AG or Brat Design in the UK and/or other countries.
© 2004 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

«Особь» – это первая игра, созданная на уникальной технологии и имеет право называться настоящим шедевром в сфере компьютерных игр. Игра «Особь» – это не просто игра, это настоящее произведение искусства, которое вынуждает вас остановиться и задуматься.



■ Графически «Дело об убийстве» будет напоминать *Syberia*.

Компания «Акелла» объявила о начале работ над приключенческой игрой «**Дело об убийстве, или Отель «У погибшего альпиниста»**». В основу адвенчуры, являющейся духовной наследницей популярных квестов *Syberia* и *Beneath a Steel Sky*, легла повесть братьев А. и Б. Стругацких. Геймплей построят на концепции «живого» игрового мира. Пока неизвестно, насколько сюжет игры будет близок к оригиналу – проект находится на стадии создания концепции и визуального ряда. Но известно, что Борис Стругацкий принимает участие в разработке, консультируя игроделов.



■ Представляет нечто подобное во вселенной *Star Wars*?

Благодаря брэнду *Star Wars*, продукты компании **LucasArts** ни на неделю не покидают десятку самых продаваемых игр США. Неудивительно, что анонсы новых игр, действие которых происходит «в одной далекой галактике», делаются с завидной регулярностью. Последний пример – проект, кодово обозначенный как ***Star Wars RTS***. Президент LucasArts **Джим Уорд** (Jim Ward) сообщил, что стратегия в реальном времени разрабатывается студией **Petroglyph**, где собрались ветераны игровой индустрии, на совести которых – славное прошлое серии ***Command & Conquer***.

РАБОВЛАДЕЛЬЦЫ В ELECTRONIC ARTS



■ В *The Sims 2* расслаблялись вот таким образом. В EA ситуация гораздо хуже.



■ А вот создатели *Worms*, компания Team 17, бережно относится к своим сотрудникам.

Мы считали, что прошло время трудовых конфликтов на капиталистическом Западе. Мы ошибались. И самое удивительное, что на своих работодателей жалуются не шахтеры и авиадиспетчеры, а рядовые труженики игровой индустрии. Скандал разгорелся после того, как неизвестный сотрудник **Electronic Arts**ожажаловался через интернет на свою жизнь:

– Наш рабочий день длится с 9 утра до 10 вечера, без выходных. Иногда «за хорошее поведение» нам предоставляют свободный вечер – в субботу мы батрачим до половины седьмого. У нас 85-часовая рабочая неделя!

За ударный труд сотрудники Electronic Arts не получали не отгулов, ни сверхурочных. Менеджеры едва не заставляли программистов и художников жить в офисе. Более того, недавно боссы компании объявили, что пора заканчивать с короткими отпусками, которые игроделы получали по завершении работы над проектом. Неудивительно, что развернулась настоящая классовая борьба. Один из разработчиков *The Sims 2* уже одержал победу в суде (по информации EA, «счастливчик» больше не числится в штате компании), на подходе еще несколько дел. Журналистам удалось перехватить циркуляр, распространенный среди сотрудников Electronic Arts. В нем работникам сообщают, что EA обращается с ними бережно и в полном соответствии с законом. Это – официальная позиция компании. Если кто не согласен, никто не держит.

Международная ассоциация разработчиков игр (International Game Developers Association –



■ Несчастные «электронники» практически живут на работе.

IGDA) не осталась в стороне от конфликта. Ее совет директоров выступил с открытым письмом в защиту работяг. По данным ассоциации, 61% разработчиков пашет сверхурочно, а 43% знают о стрессе не понаслышке. Треть разработчиков не планирует оставаться в игровой индустрии больше 5 лет, а больше половины установили для себя предел в 10 лет. По мнению IGDA, в ужасных

условиях труда игроделов виноваты не только Мистери Твистеры, но и сами труженики, неспособные защитить свое право на отдых и сверхурочные. В частности, в таких студиях, как **BioWare, Firaxis, Team17, Blue Fang, Cyberlore** и **Ensemble** руководство заботится о подчиненных, а те сыты, одеты, обуты и чисто по-человечески счастливы.

Под гнетом обличительной критики, руководство Electronic Arts пришлось давать разъяснения. «Рабовладельцы» попытались свести конфликт на нет.

– Самые талантливые люди индустрии приходят к нам, потому что мы делаем первоклассные игры. Мы платим им большие деньги, премии, и не забудьте про медицинскую страховку! Тем не менее, мы принимаем критику в наш адрес.

– Формируйте профсоюз, парни, – таков был основной совет, который дают окружающие сотрудникам Electronic Arts. Некоторые, правда, к проблемам «электронников» относятся с насмешкой, ведь, несмотря на тяготы, в игровой индустрии довольно высокие зарплаты:

– Поработайте-ка в «Макдональдсе» или на фабрике, а потом вернитесь в свой офис с бесплатным кофе и сравните впечатления.



■ Злые языки советуют обиженным на EA поработать на раздаче гамбургеров.



■ В штаб-квартире Electronic Arts процветает рабство.

Акелла

Atlantis Evolution

Атлантида Эволюция



THE
ADVENTURE
COMPANY

На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертис Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попав в город, где технология причудливо переплетается с магией, Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить иго жестоких богов...

Великолепная полноэкранная трехмерная графика

Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками

Разнообразные головоломки и мини-игры

Завораживающий саундтрек

© 2004 "Akella"

© 2004 "Droom Catcher", © 2004 "The Adventure Company"
Все права защищены. Направленное копирование преследуется.

<http://www.akella.com> support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (096)363-4614
представительство на Украине - "Мультитрайд" www.multitrend.com.ua



МБиджс

БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА
БЕЗОПАСНОСТЬ ДОМОЙ



Акелла



Одна за другой преуспевающие студии-разработчики теряют независимость. Недавно с волей рас прощалась **Blue Tongue Entertainment**, специализирующаяся на играх по кинолицензиям (*Starship Troopers*, *Jurassic Park*). Австралийского разработчика, в последнее время занятого созданием кросс-платформенного *The Polar Express*, приобрел издатель **THQ**. Сумма сделки не оговаривается. Другой гигант издательского бизнеса **Electronic Arts** положил глаз на шведских игрофолов **Digital Illusions**. Разумное решение, если учесть, что



за три квартала прошлого года компания, славная своими многопользовательскими шутерами *Battlefield 1942* и *Battlefield Vietnam*, получила прибыль в размере 24,7 млн. долларов. Общий тираж игр серии *Battlefield* составляет 4,4 миллиона копий. В 2003 году **Electronic Arts** приобрела 19% акций **Digital Illusions**. А под новый 2005 год шведская компания была окончательно поглощена.

СПЕКТОР НЕ ПРОЩАЕТСЯ



Знаменитый гейм-дизайнер **Уоррен Спектор** (Warren Spector) отправился в свободное плавание. Он добровольно покинул пост директора студии **Ion Storm Entertainment**, разработчика *Deus Ex* и *Thief: Deadly Shadows*. Уволился, как говорится, по собственному желанию. Компания **Eidos Interactive**, владеющая Ion Storm, неохотно, но подтвердила эту новость. Eidos, переживающая сейчас не самую светлую полосу в своей славной истории, потеряла еще одного талантливого игрофела. Впрочем, пиар-служба компании уверяет, что Спектор не окончательно порвал связи с Eidos Interactive:

— Спектор преследует личные интересы вне

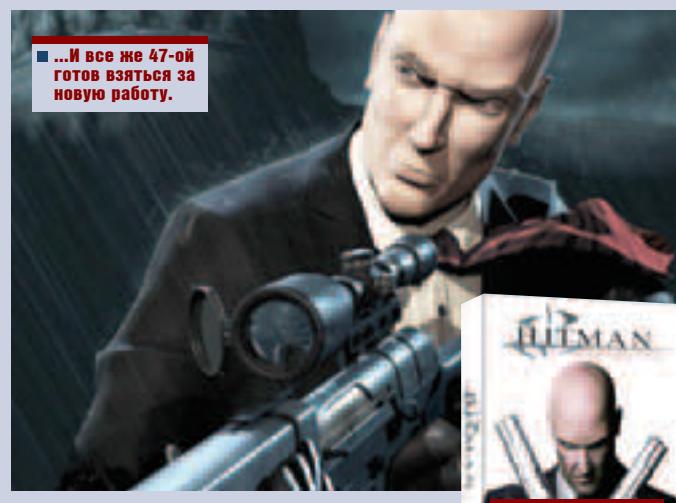
пределов нашей компании. Однако он продолжит сотрудничество с Eidos в качестве консультанта по вопросам интеллектуальной собственности. Его вдохновение и опыт крайне ценные, и он согласен потрудиться на благо компании в новом качестве. Вероятно, Спектор будет и дальше консультировать разработку *Tomb Raider 7*. Ее, как мы уже сообщали, ведет подконтрольная Eidos Interactive студия **Crystal Dynamics**.

Пока добродушный бородач Уоррен хранит молчание по поводу своего будущего. Однако, как стало известно из достоверных источников, ему предложили возглавить **Midway Studios Austin**, основанную солидным издательством **Midway**. Костяк конторы составили разработчики из студии **Inevitable Entertainment**, известной по потенциальному консольному блокбастеру *Area 51*.

Спектор по-прежнему остается личным консультантом Лары Крофт.



47-Й ЗАЙМЕТСЯ БИЗНЕСОМ



Сколько не пытаются совестливый киллер 47-й завязать с кровавым бизнесом, ничего у него не выходит. Несмотря на то, что *Hitman: Contracts* не оправдала надежд издателя **Eidos Interactive**, и продажи были чуть ли не вдвое меньше прогнозируемых, четвертой части сериала — быть! Новая реинкарнация 47-го разрабатывается все той же датской студией **IO Interactive** и



Продажи Hitman: Contracts оказались ниже прогнозируемых...

носит грозное название *Hitman: Blood Money*. Уже в названии создатели игры мягко намекают, что товарно-денежные отношения играют не последнюю роль в *Hitman 4*. Каждый выполненный контракт приносит деньги, и их надо тратить с умом, и не только на оружие. Сюжет Blood Money крутится вокруг загадочных убийств членов ICA, агентства, на которое со стахановским рвением трудится 47-й. Теперь грозный киллер узнает на собственном опыте, что значит быть жертвой.

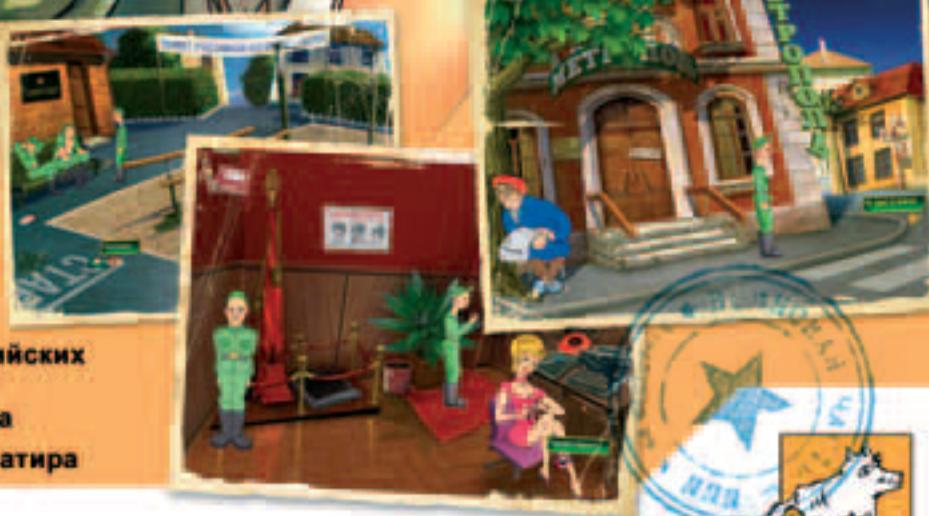
Разработчики стучат пяткой в грудь, уверяя, что их новое творение — лучшая игра в серии. А если учсть, что *Hitman: Blood Money* создается на отреставрированном движке *Glacier*, то и самая красивая. Что ж, поживем-увидим. Eidos Interactive планирует издать игру весной 2005 года.

Акелла



В один не такой уж прекрасный день простому российскому парню Лехе Чайкину пришла повестка из военкомата, и юный раздолбай отправился защищать Родину. В воинской части помимо строевой ходьбы и физических упражнений его ждут увлекательные приключения, новая любовь в лице медсестры Кати и разоблачение коварного заговора с участием коррумпированного генерала и арабских террористов...

- ★ Игра в лучших традициях российских рисованных квестов
- ★ Неожиданные повороты сюжета
- ★ Тонкий юмор и злободневная сатира



М.бюро

Лицензионные программы в партнерстве с компаниями «СОЮЗ» и «М.бюро»

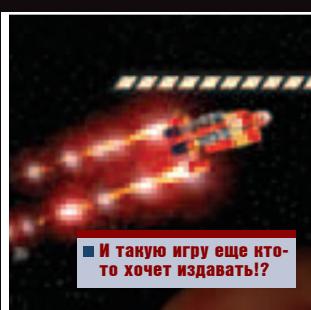
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614



Акелла



Снейк, главный герой популярной экшен-серии *Metal Gear Solid*, не спешит на покой. Несмотря на то, что компания-издатель **Konami** намекала, что *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* – заключительная часть истории о Снейке, ситуация резко изменилась, едва игра оказалась в магазинах и разошлась приличным тиражом. На недавней пресс-конференции президент **Konami Мотоюки Есиока** (Motoyuki Yoshioka) заверил общественность, что компания уже держит в уме несколько превосходных идей для четвертой части. Так что, возможно, что когда *Snake Eater* наконец-то портируют на персоналку, консольный мир будет уже наслаждаться *MGS 4*.



Крысы бегут с тонущего корабля **Strategy First**. От сотрудничества с издателем отказалась нью-йоркская студия **Black Hammer Game**. Очевидно, дела **Strategy First** очень плохи, ведь ему предпочли небольшую компанию **Matrix Games**, специализирующуюся на издании низкобюджетных игр. Именно она издаст грядущий «шедевр» **Black Hammer Game** – пошаговую стратегию *Supremacy: Four Paths to Power*, посвященную межпланетным баталиям. Несмотря на заверения разработчиков о близости их проекта по духу к *X-com* и *Alpha Centauri*, скриншоты *Supremacy* удручают.

DOOM 3 ПОЛУЧИЛ ДВА «ЗОЛОТЫХ ДЖОЙСТИКА»

В конце 2004 года индустрия электронных развлечений подвела некоторые итоги за 12 месяцев. Так, влиятельный американский музыкальный журнал **Billboard** провел первую конференцию **Billboard Digital Entertainment Conference**. Вручались награды,



дипломы, призы, ценные подарки. Канадская компания **BioWare Corp.** завоевала звание «Разработчик года». Благодаря популярности *Star Wars: Knights of the Old Republic* и *Neverwinter Nights*, студия обошла своих конкурентов **Maxis**, **Pandemic Studios** и **Ubisoft Montreal**. Лучшей же игрой года **Billboard** признал онлайновую ролевую игру *City of Heroes*. Ее же справедливо признали и главной MMORPG года. За лучшее использование звука в игре отметили GTA-клон *True Crime: Streets of LA*, прокатив *Doom 3*.

В Британии тоже раздавали награды. Британский издательский дом **Future Publishing** в

23-й раз выбирал лучших из лучших в игровой индустрии, вручая «**Золотой Джойстик**» (Golden Joystick Awards). Победителей выбирали путем предварительного опроса, за номинантов проголосовало свыше 200 тысяч англичан. Два главных приза достались *Doom 3*, победившему в номинациях «Игра года» и «PC-игра года». Издателем года признали **Electronic Arts**. Ей же досталась награда за лучшее онлайновое развлечение года – **Battlefield Vietnam**. Ну а **Уоррен Спектор** (Warren Spector) попал в Зал славы «Золотого Джойстика». В Зале славы было пустовато – только он и **Шигеру Мицумото** (Shigeru Miyamoto), создатель Марио.

КОНАН ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

Отечественные киноделы активно изучают мерчендайзинг – науку по продаже одной конфеты в разных обертках. На повестке дня стоит фильм «**Волкодав из рода Серых Псов**» – наш ответ Конану. Режиссер Николай Лебедев как раз завершает съемки картины в жанре «русское фэнтези» стоимостью в 5 миллионов долларов. В рамках рекламной компании «Волкодава» выйдут сразу три игры (вопрос на засыпку: а почему не пять?). Одна из них, кровавый слэшер, разрабатывается компанией «**Акелла**», а еще две, жанровая принадлежность которых неизвестна, – компанией «**1С**». Игры поступят в продажу одновременно с выходом фильма на экраны кинотеатров. Никакой дополнительной информации пока не поступало.



Акелла

FORD



RACING 3

ДРАЙВ 3



Razorworks

Ford Racing 3 предоставляет вам замечательную возможность почувствовать себя водителем одного из 55 автомобилей, начиная от ставшего уже музейным экспонатом Model T Sedan и заканчивая последними модификациями супермощной линейки GT. Существенным улучшением подвергся движок и физика игры – модели машин теперь полностью соответствуют системам инженерии, а лейблы трасс изобилуют не только характерными для серии природные красотами, но и множеством мелких деталей.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:



55 великолепно проработанных моделей марки «Форд» – вы увидите автомобили всех эпох и направлений.



26 красивейших трасс – вам представится возможность покататься не только по шоссе, но и познать все сложности управления в условиях сурього бездорожья.



Возможность игры не только по сети, но и за одним компьютером в режиме Split-Screen.



М-Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "Союз" и "М-Видео".

© 2004 "Akella", © 2004 "Razorworks", © 2004 "Empire Interactive"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: +7(095)363-4612. E-mail: - support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614

представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



■ Примерно так *Half-Life 2* будет выглядеть на автомате.

Популярность игровых автоматов в Японии настолько высока, что там на них портируют даже такие суперхиты, как *Half-Life 2*. Этим похвальным делом занимается компания **Taito**, уверяющая, что возможности ее нового мощного автомата **TypeX** позволяют, пусть и с небольшими ограничениями, перенести приключения Гордона Фримена в игровой зал. Ожидается поддержка и одиночного режима, и корпоративного.

Та же петрушка и с *Counter-Strike: Source*. Ее под названием *Counter-Strike Neo* на игровые автоматы портирует соперница Taito, компания **Namco**.



■ Нильссон променял *Doom* на *Шрэка*.

Первоклассный аниматор **Фред Нильссон** (Fred Nilsson), последние годы трудившийся в стенах **id Software**, объявил о своем решении покинуть игровую индустрию. Фред благодарит своих коллег и начальников, с которыми он трудился над *Doom 3*. Новое место работы Нильссона – Голливуд. Его перекупила компания **DreamWorks**, которая в последнее время все больше внимания уделяет созданию трехмерных анимационных фильмов. Ищите фамилию Фреда в титрах *Шрек 3*!

СИМС И ALMA MATER



■ Битва подушками – не главное развлечение девушек из колледжа.



■ Учиться не скучно, ведь в библиотеке столько симпатичных симочек.

Началось! Компании **Electronic Arts** и **Maxis** анонсировали первый аддон к самой успешной компьютерной игре 2004 года *The Sims 2*. Дополнение носит название **University**. Со всеми вытекающими последствиями: симсы, следуя заветам Ильича, отправляются в колледж. Разумеется, аддон не будет посвящен проблемам образования, и Maxis не собирается заставлять игроков просиживать за партой с утра до вечера, а ночью готовиться к семинарам и сессиям. Ведь колледж ассоциируется не с зубрежкой, а с умопомрачительными вечеринками! Тинейджеры, вырвавшиеся из-под родительского контроля и оказавшиеся в студенческом городке, наконец-то могут оторваться на славу. Что они и делают в *The*



■ Эти ребята точно переучились.

Sims 2: University. В довесок к шумным вечеринкам разработчики предлагают все-таки получить знания по одной из 11 специальностей. Пренебрегать учебой, кстати, тоже не следует, ведь высшее образование открывает четыре новых карьерных лестницы. Релиз *The Sims 2: University* намечен на март. В Electronic Arts уже радостно потирают ладони, готовясь к большой деньге. Напомним, что к оригинальной игре было выпущено аж 7 аддонов, и *The Sims* разошлась по миру тиражом в 41 миллион экземпляров. Представляете, какой барыш ждет EA с *The Sims 2*! Нет сомнений, они уже распланировали все вероятные дополнения: *The Sims 2: «Свадьба»*, *The Sims 2: «Рождение ребенка»* и (на десерт) *The Sims 2: «Похороны»*.

HALO В МЕШКЕ НЕ УТАИШЬ

Похоже, в скором будущем Голливуд и игровая индустрия окончательно породнятся, и фильмы по играм будут анонсироваться столь же часто, сколь игры «по мотивам». Свежее тому подтверждение – слухи о боевике *Halo*, который якобы планируют выпустить уже в 2006 году. По сообщению сразу нескольких сайтов, проектом занимается киностудия **Warner Bros.**, а режиссировать главный хит *Xbox* возьмется сам маэстро **Ридли Скотт** (Ridley Scott), режиссер «Чужого», «Гладиатора» и «Бегущего по лезвию бритвы». По другим сведениям, полнометражная версия *Halo* будет запущена в производство не



■ По слухам, создатели *Halo* настаивают, чтобы фильм режиссировал Ридли Скотт.

раньше, чем Warner Bros. предоставят боссам **Microsoft** нормальный сценарий.

Впрочем, и Microsoft, и Warner Bros. отказались комментировать слухи. Однако весть об экранизации *Halo* кажется нам весьма и весьма убедительной, особенно после того,

как *Halo 2* разошлась сумасшедшим тиражом в 2,5 миллиона экземпляров в первый день продаж, принося Microsoft баснословную прибыль – 125 млн. долларов. Предполагается, что за год по миру разойдется не меньше 10 миллионов копий *Halo 2*, а там, глядишь, и кино подоспеет.



■ За первый день продаж *Halo 2* разошлась двухмиллионным тиражом.

Акелла

PHANTOM RENAISSANCE



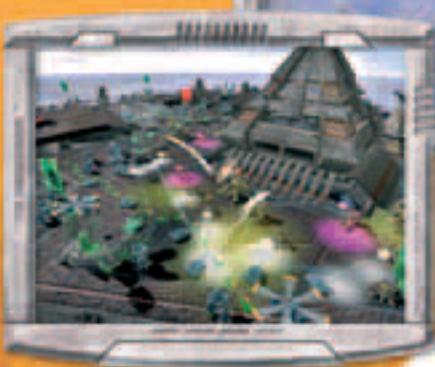
"Massive Assault: Расцвет Лайк" - продолжение гайдоминио высокотехнологичной стратегии Massive Assault. Сюжет Phantom Renaissance возвращает нас в недавно завершившуюся космическую конфликт Сокола и Гелия, который разворачивается в отдаленных космических colony. Но далеко ушедшая краина, квантовый компьютерный битва, захватывающие сражения - все это недостаточно для яркой и беспощадной войны будущего.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ◆ Уникальные боевые единицы для каждой из воюющих сторон
- ◆ 10 новых планет для завоевания
- ◆ Улучшенный трехмерный движок и удобная камера
- ◆ Атмосферный саундтрек
- ◆ Напряженные битвы по сети



WARGAMING.NET

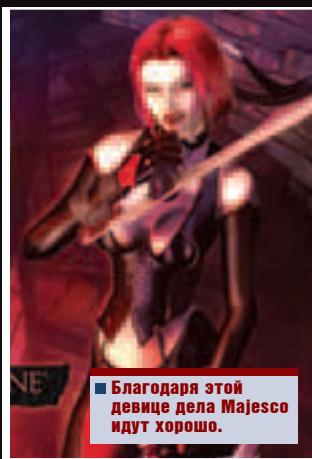


М-Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

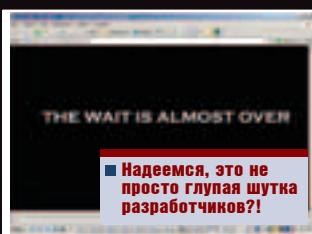
© 2004 "Akella", © 2004 "Wargaming.net"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





■ Благодаря этой девице дела Majesco идут хорошо.

Поскольку в последнее время компания **Majesco** из Нью-Джерси переживает период бурного роста, всех сотрудников в приказном порядке обязали есть «Растишку». В каждой правде есть доля шутки. Majesco, знакомая всем по играм *Nocturne* и *BloodRayne*, сейчас на подъеме. Компания пытается пробиться в премьер-лигу издателей. Преследуя благородную цель, в Majesco решили выпустить акций на 100 миллионов долларов, что позволит ей выйти на биржу **NASDAQ**. Этот шаг позволит компании лишний раз напомнить о своей состоятельности и привлечь инвесторов, чьи деньги пойдут на разработку и издание игр.

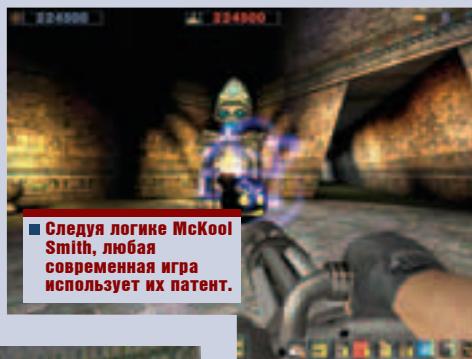


■ Надеемся, это не просто глупая шутка разработчиков!

Слухи об *Age of Empires III* появились почти сразу же после релиза *Age of Empires II: Age of Kings*. «Достоверные источники» даже пересказывали концепцию проекта, нашептывая, что третья часть будет посвящена отрезку истории, известному, как Эпоха Просвещения. Годы шли, а *Age of Empires III* так и оставалась «секретным проектом, который вот-вот анонсируют». Новая волна слухов связана с надписью, появившейся на официальном сайте создателей *Age of Empires*, компании **Ensemble Studios**. «Ожидание почти окончено!» – обещают разработчики. Заинтриговали. Ждем деталей!

■ ЗА ТРЕХМЕРНУЮ ГРАФИКУ НАДО ПЛАТИТЬ

В компьютерной индустрии каждый зарабатывает деньги по-своему. К примеру, одни создают игры-шедевры, на полную катушку используя все доступные технологии. Другие же пытаются отсудить у этих парней деньги, размахивая перед носом пожилого судьи выцветшим патентом в области трехмерной графики "Method and Apparatus for Spherical Planning". Именно этим сейчас занимается юридическая компания **McKool Smith**, представляющая интересы некоей **Tektronix Inc.**, запатентовавшей в далеком 1988 году метод создания трехмерных изображений. Расплывчатость указанных в патенте способов отображения трехмерной графики позволила Tektronix Inc. подать в суд на 12 крупнейших игровых компаний мира за незаконное использование запатентованного изобретения. Если McKool Smith сможет доказать в судебном порядке свою правоту, игровую индустрию ждут огромные штрафы: придется платить значительные суммы с продаж каждой выпущенной компаниями трехмерной игры. Тем не менее, ситуация более чем спорная. Па-



■ Следуя логике McKool Smith, любая современная игра использует их патент.



■ Между прочим, элементы трехмерной графики были использованы еще в Doom.

тент оперирует через чересчур общими понятиями, под которые можно подогнать **ЛЮБОЙ** метод отображения трехмерной графики. Да и игровые компании тоже не собираются сдаваться – восемь из них обратились в одну адвокатскую контору, что позволяет централизовано защищать свои права. Мы же с нашей стороны пожелаем им победы в бою с рвачами, решившими поживиться за счет других на основании прорех в законодательстве.

■ GELEOS РАЗДАЕТ АВТОМОБИЛИ

«Мы долгое время держали это в тайне, но пришло время раскрыть карты. Мы начинаем строить... призовой автомобиль!» – такой новостью огордила российских геймеров московская компания **Geleos**, ведущая разработку симулятора стрит-рейсинга *Lada Racing Club*. Счастливым владельцем автомобиля может стать любой из покупателей лицензионной копии игры, выход которой намечен на сентябрь. Самое любопытное, что и строить гоночное авто Geleos намерена вместе с геймерами, прислушиваясь к самым дальенным советам и пожеланиям. На официальном сайте Lada Racing Club (<http://www.ladaracing.ru>) время от времени будут появляться опросы, которые помогут игрофелам понять, какая же она,



■ Ребята из Geleos решили взять обычную «Ладу»...



■ ... и сделать машину твоей мечты.

машина мечты. Помощь в постройке машины будут оказывать партнеры Geleos: компании **Pro Sport**, **Lit Company**, **SVR**, **ClutchNet** и многие другие. «Голую» машину подвернут такому бескомпромиссному тюнингу, что мама родная с Волжского автозавода не узнает. Впервые в истории отечественной игровой индустрии разыгрывается столь серьезный приз. От шанса сесть за руль настоящего гоночного автомобиля не только в виртуальной, но и в реальной жизни отказаться невозможно. Скорее бы релиз Lada Racing Club!

Акелла

Prince of Persia
Warrior Within™

Принц Персии

Схватка с Судьбой™



pc cd-rom

История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Dahaka – перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц позабыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...»

- Старый герой в новой реинкарнации – он покорол, и стал хладнокровным убийцей, а не молоденьким искателем приключений.
- Добавилась возможность управляться с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры – движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.



Медиа

Розничная продажа в магазинах
фирмы "Союз" и "М-Видео".

© 2004 "Akella", © 2004 "Ubisoft"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

© 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.



UBISOFT



Акелла



■ В активе у Cherry Lane Music есть контракт и с Black Eyed Peas.

Бесспорно высокое качество музыкального сопровождения всех игровых проектов издательства **Electronic Arts**. Неудивительно, что компания решилась на шаг, сделавший который пока не рискнул ни один другой участник игровой индустрии, и выйти на рынок музыки. В рамках сотрудничества с известным звукозаписывающим лейблом **Cherry Lane Music Publishing** основана компания **Next Level Music LLC**, которая будет заниматься записью саундтреков к играм Electronic Arts, распространением их в виде полноценных дисков и продвижением различных исполнителей через игры матерого издателя.



Сценарист **Роджер Эвери** (Roger Avary), получивший «Оскар» за «Криминальное чтиво», в последнее время плотно сотрудничает с игровой индустрией. В настоящее время он завершает написание сценария для фильма **Silent Hill** и параллельно... судится с **Microsoft**. Эвери обвиняет корпорацию в наглом плагиате и оценивает свои моральные страдания в 30 миллионов долларов. Камнем раздора стала игра **Yourself! Fitness**. Эвери два года назад предлагал Microsoft сделать игру, посвященную обучению йоге, но получил отказ. Когда же вышла **Yourself! Fitness**, сценарист тут же узнал свою идею и, не раздумывая, отправился в суд.

■ И СНОВА О НЕДЕТСКИХ ИГРАХ

В преддверии рождественских праздников, когда родители особенно напряженно думают о том, что бы подарить своим детям, сразу несколько организаций в очередной раз погрозили пальцами издателям «жестоких» игр. Был опубликован официальный отчет **Национального института США по проблемам семьи и средств массовой информации**, посвященный ситуации с насилием в компьютерных играх. Среди основных тезисов документа (к составлению которого, кстати, приложил руку наш старый зна-

негативные последствия компьютерных игр с элементами насилия на детскую психику. Примерно те же проблемы волнуют и союз пяти общественных организаций США, которые в своем официальном заявлении выражают крайнее недовольство тем, что почти каждый восьмилетний ребенок может беспрепятственно купить в магазине игру, содержащую элементы насилия. И Национальный институт, и союз общественных организаций опубликовали список игр, от которых детишкам надо держать как



комый – борец с насилием в играх сенатор Либерман) – проблема связи между видеограмми и детским ожирением и двойственная ситуация с системой рейтингов. С одной стороны, игровые компании не оспаривают систему рейтингов ESRB, а с другой – отрицают возможные

можно дальше. Среди проектов, разлагающих молодежь, были в очередной раз упомянуты общепризнанные «шокеры» **Manhunt** и **Postal 2**, новички **Half-Life 2** и **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**, а также еще далекая от релиза **Hitman 4: Blood Money**.

■ EIDOS ДЕЛАЕТ ДЕНЬГИ НА КРОВИ



Английское издательство **Eidos Interactive** уже вконец достало слухами о своей продаже. Сначала компания отрицала саму возможность продажи, затем признала ее, а теперь уверяет, что круг потенциальных покупателей определен, и издательство сделает все возможное, чтобы как можно скорее провернуть сделку. Бизнес идет из



рук вон плохо и, если не принять мер, стоимость Eidos Interactive можно сильно упасть в цене. Сейчас же компания стоит почти 400 миллионов долларов. Как заявляют представители издательства, сделка состоится «так быстро, насколько это возможно».

Пока в штаб-квартире Eidos Interactive продолжаются переговоры, разработчики продолжают делать игры для компании. Недавно было объявлено о начале работ над сиквелом

ShellShock: Nam '67. Кровавый шутер о вьетнамской войне был раскритикован за смакование жестокости и слабый геймплей, однако разошелся солидным тиражом. С момента релиза в прошлом сентябре **ShellShock: Nam '67** раскупили количеством 800 тысяч копий – гораздо больше, чем планировалось.

Акелла



Главный герой игры – робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кон-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera – главный город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный круговорот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.

- Полная свобода действий и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- Аххи закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.



М-Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella", © 2004 "ENLIGHT Software"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
При поддержке: (095) 363-4612, E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мульти trade" www.multitrade.com.ua





■ В нашей цивилизации все покупается и все продается!

В мире наживы и чистогана не осталось ничего святого. Компания **Infogrames**, выпускающая игры под прославленным лейблом **Atari**, втихомолку продала права на стратегическую серию **Civilization**. Вызван сей безрассудный поступок исключительно положением дел в Infogrames. Всего за полгода компания потеряла порядка 43 миллионов долларов, и руководство решило поправить ситуацию. Боссов Infogrames не остановил даже тот факт, что именитый игро-дел Сид Мейер (Sid Meier), папа и мама бренда Civilization, сейчас ведет разработку четвертой серии. Права на Civilization были проданы за 22,3 миллиона долларов. Самое любопытное, пока неизвестно имя покупателя. В Infogrames отмалчиваются, Мейер не выходит на связь. Злопыхатели усмехаются: будущее легендарной «Цивы» в руках малоизвестного парагвайского медиахолдинга. Впрочем, вероятнее всего, права на Civilization выкупила студия Сида Мейера **Firaxis Games**.



■ В списке возможных покупателей первым числился Сид Мейер.

МАКГИ СНОВА СОБРАЛСЯ В СТРАНУ ОЗ

Главный болтун игровой индустрии **Американ МакГи** (American McGee), известный тем, что спешит анонсировать проекты, но не спешит завершать их, сообщил, что дело с **Oz** наконец-то сдвинулось с мертвой точки. Напомним, что Американ объявил о начале работ над **American McGee's Oz** практически сразу после релиза расхваленной критиками **Alice**. МакГи умудрился быстро втюхать права на экranизацию Oz голливудскому кинопродюсеру



■ Фрэнк Баум перевернется в гробу, когда выйдет фильм МакГи.



■ Американ МакГи – гений самопиара.



■ Брукхаймер уверен: в сценарии МакГи есть хитовый потенциал.

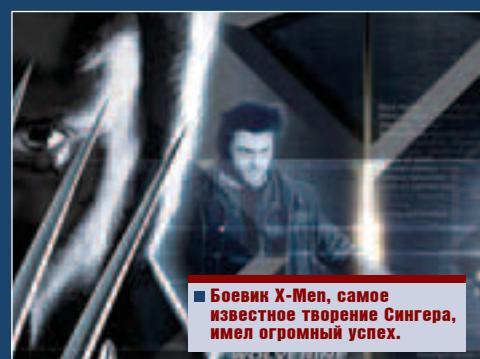
классического произведения **Фрэнка Баума** (Frank Baum) «Волшебник страны Оз». МакГи пишет сценарий для первого фильма и делает наброски для двух продолжений.

– Подобно Нео в «Матрице», мальчик Артур совершает путешествие, достойное героя, и постепенно открывает свои скрытые ранее способности, – делится секретами МакГи. – То, что Джерри Брукхаймер сделал с «Пиратами Карибского моря» было просто удивительным и, поскольку **Oz** выдержан в том же тоне, я пытаюсь делать все по его рецепту успеха.

Вместе с соавтором **Кэмденом Джоем** (Camden Joy) икона геймдева накатал 500-страничный роман, посвященный приключениям Артура в стране Оз. Книгу скоро опубликуют, и именно она ляжет в основу фильма. МакГи клянется: работы над игрой уже возобновлены. «Не верим!» – отвечаем мы.

Джерри Брукхаймеру (Jerry Bruckheimer), а вот финансирования для продолжения разработки игры почему-то не нашел. Проект заморозили до тех пор, пока компания **Disney** не начнет производство фильма. И – бывают же чудеса – кажется, процесс разморозки начался. Брукхаймер предложил Disney запустить сразу трилогию, являющуюся приквелом

ВИН ДИЗЕЛЬ ДЕЛИТСЯ ПЛАНАМИ



■ Боевик X-Men, самое известное творение Сингера, имел огромный успех.

ния римейка «**Супермена**». Кроме того, разработчиков консультирует один из сотрудников секретной службы Белого Дома, работавший с Биллом Клинтоном и его супругой. Другая приятная новость: в недавнем интервью Вин Дизель обмолвился о разработке сиквела к **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** – успешного приставочного шутера, который как раз объявился на РС. К сожалению, никаких подробностей он не разглашал, будет ждать официального пресс-релиза.



■ Оригинальная Escape from Butcher Bay разошлась внушительными тиражами.

Студия **Tigon Studios**, принадлежащая известному актеру **Вину Дизелю** (Vin Diesel), объявила о разработке проекта **Secret Service**. Как намекается в названии, геймерам расскажут историю агента секретной службы, действующего в ближайшем кругу президента. Пока что проект позиционируется как тактическая приключенческая игра с элементами экшена. Что это значит – не известно. Зато известно, что к работе над игрой привлечен известный голливудский режиссер **Брайан Сингер** (Bryan Singer), ответственный за обе части киномикса **X-Men** и находящийся в процессе созда-

10 МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

При поддержке официальных партнеров
и разработчиков:
«АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ»
«Офисный парк в Бирюлево»
«Сити-парк», «Максимус», «М-Сити»
«Форум», «Макси-Сити», «Мега-Сити»
«Лента», «Универ», «Магнит», «Лента-Сити»
«Лента-Сити», «Лента-Сити», «Лента-Сити»
«Лента-Сити», «Лента-Сити», «Лента-Сити»

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.

Машина - это Свобода.

Койоты

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
СРОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.

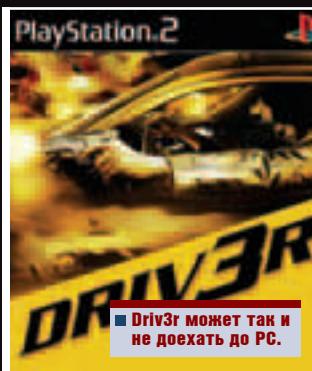
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.

Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



ARISE

NIVAL
INTERACTIVE



Driver 3 может так и не доехать до PC.

Компания **Atari** раздумала портировать на PC свой главный хит этого года. Гоночный экшен **DRIV3R** ворвался в консольный мир прошлым летом. Дорогая игра, созданная с привлечением звезд Голливуда, получила крайне низкие оценки в игровой прессе, однако разошлась огромным тиражом, полностью окупив затраты на создание. Релиз PC-версии сначала наметили на осень 2004 года, затем на декабрь, а теперь DRIV3R вовсе испарился из издательских планов Atari. Может оно и к лучшему – на PC и так хватает плохих игр, но ведь за платформу обидно!



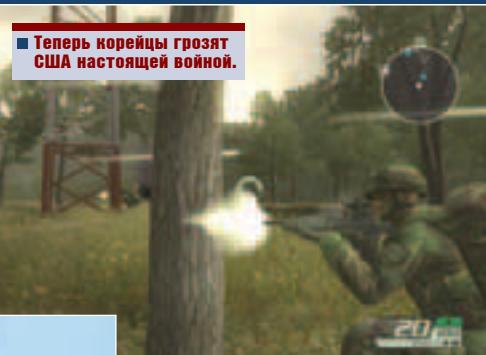
Билл Ропер доверяет Грентли Дэю.

Компания **Namco**, ранее пренебрежительно относившаяся к рынку компьютерных игр, предпочитая консоли, подкорректировала свой курс развития. Она наняла на работу **Грентли Дэя** (Grantley Day). Человек, возглавивший отдел по разработке для PC, уже 11 лет зарабатывает на играх. Последние годы он провел в компании **Maxis**, где занимался продвижением бренда **The Sims** на онлайновом рынке. Namco будет издавать первый проект разработчика **Flagship Studios**, где собрались создатели **Diablo**. Дэй намерен сделать все возможное, чтобы ролевая игра от **Билла Ропера** (Bill Roper) стала хитом.

С КОРЕЕЙ ШУТКИ ПЛОХИ



В Корее Ghost Recon 2 не поняли.



Теперь корейцы грозят США настоящей войной.



Том Клэнси уверяет, что виноват не он, а разработчики.

Еще одна игра задела национальную гордость целого народа. В Южной Корее подвергли остракизму **Tom Clancy's Ghost Recon 2**. Корейский цензор **Media Rating Board** отказался присваивать тактическому шутеру какой-либо рейтинг, мотивируя свой поступок тем, что разработчики «зашли слишком далеко». Что же такого крамольного натворили девелоперы? Да ничего особенного. Просто избрали Корею местом гипотетического международного вооруженного конфликта. Чтобы избежать претензий, издатель **Ubisoft** настоял на переносе времени действия Ghost Recon 2 в недалекое будущее. Не помогло. Цензоры за головы похватались, когда ознакомились с сюжетом, посвященным противостоянию Южной и Северной Кореи. Кстати, северокорейские газеты еще хлеще обошлись с

Ghost Recon 2. Цитируем одну из них: «С помощью пропаганды, индустрии развлечений и фильмов американцы демонстрируют свое негативное отношение к нам. Сейчас для них это просто игра, но когда начнется война, это уже не будет игрой. На войне их ждет только поражение и смерть».

В Ubisoft не слишком расстроились из-за запрета **Tom Clancy's Ghost Recon 2** на территории Южной Кореи. Пресс-служба выступила с оправдательной речью, но, скорее всего, просто потому, что так положено: «Когда придумывался сюжет, мы старались обойти стороной реальные события, но не дать игре потерять убедительность». Что ж, задумка удалась. Кстати, PC-версия **Ghost Recon 2** во всем мире, кроме Южной Кореи, поступит в продажу нынешней весной.

НОВАЯ ФАНТАЗИЯ УЭМАТСУ

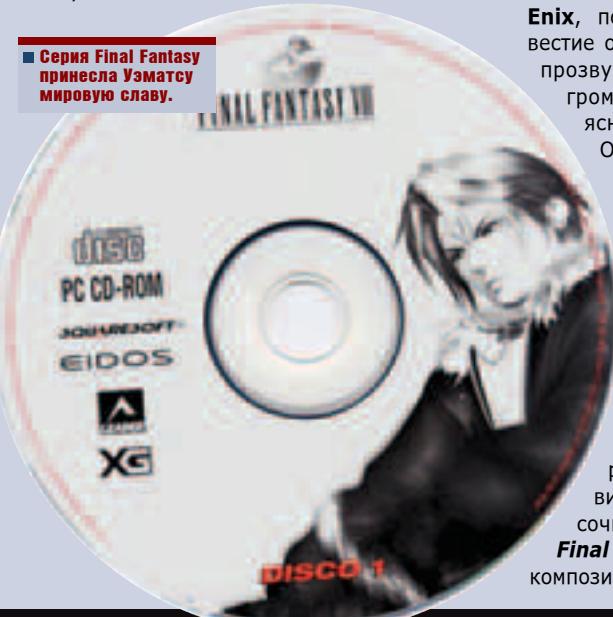
В игровой индустрии композиторы почти всегда остаются за кадром. Есть музыка – и славно, а кто там ее автор, это любопытствующие пурпурные в титрах выискивают. Впрочем, все вышесказанное ни в коей мере не относится к **Нобуо Уэмацу** (Nobuo Uematsu). Славу и почет

ему принесла знаменитая ролевая серия **Final Fantasy**. Почти 20 лет Уэмацу трудился на благо японской компании **Square Enix**, поэтому известие о его уходе прозвучало как гром переди ясного неба.

Оказалось, что Нобуо и Square Enix расстались добрыми друзьями. Уэмацу основал собственную независимую студию и сейчас заканчивает запись второго альбома японской рок-группы **Black Mages**, фронтменом которой является он сам. Композитор не собирается прекращать сотрудничество с Square Enix и успокаивает фанов обещанием и в дальнейшем сочинять музыку ко всем играм **Final Fantasy**. Ему не верят и обвиняют в лени. Если раньше Уэмацу сочинял саундтреки полностью, то для **Final Fantasy XII** он написал лишь одну композицию.



Уэмацу расстался с Square Enix полюбовно.

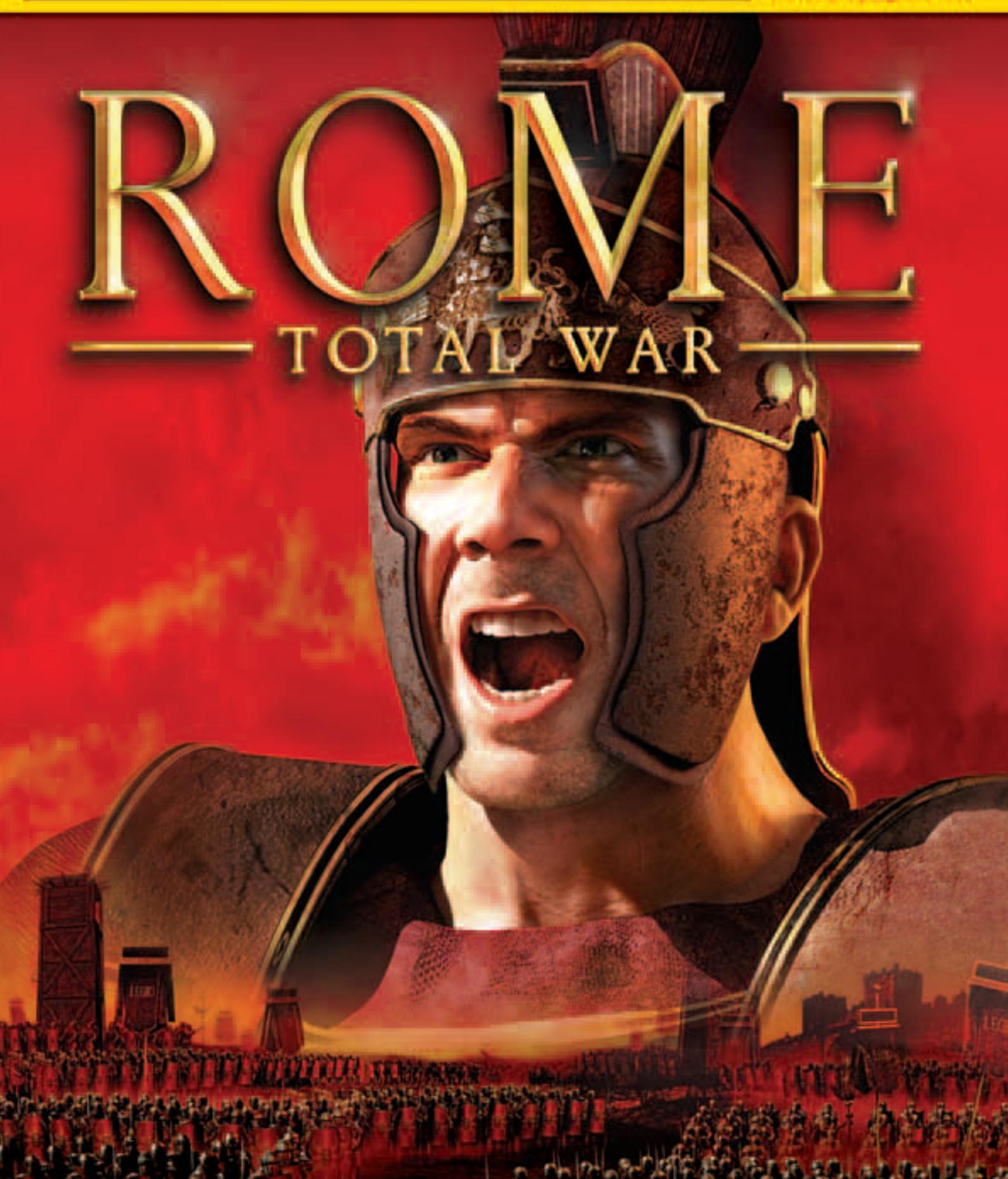


10 АССОЦИАЦИЯ МАРКИНГОВ
МУЛЬТИМЕДИА

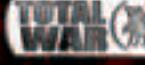
Год выпуска: 2004 год
Формат: CD-ROM
Платформа: Windows 98/ME/2000/XP
Год выхода: 2004 год
Адрес: г. Самара, ул. Ставропольская, 211
Телефон: (846) 729-40-40
Факс: (846) 551-00-07
E-mail: 1c@multimedia.su

ROME

TOTAL WAR



Total War Software © 2003-2004 The Creative Assembly Limited. Total War, Rome: Total War и логотип Total War являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Creative Assembly Limited в Великобритании и/или других странах. Игра издана Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и коммерческие наименования являются собственностью их законных владельцев. © 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.





■ Виртуальные пилоты летают только на серьезных девайсах.

РОССИЯНЕ – ЧЕМПИОНЫ ЕВРОПЫ ПО «ИЛ-2 ШТУРМОВИК»

Второй год подряд россияне становятся лучшими в Европе по игре «**Ил-2 Штурмовик: Асы в Небе**». В этот раз отечественные виртуальные пилоты не пустили иностранцев даже в финал турнира, разделив между собой два первых места. Турнир, кстати, проходил в Голландии и назывался **Low Land Tiger Meet 2004**. Сильнейшей стала столичная эскадрилья **SLI**, обогнавшая на полторы тысячи очков сво-



■ Команда SLI впервые за долгое время сумела обойти «Летучих Баранов».

их земляков и извечных конкурентов из **Flying Barans**. В дуэльной номинации главный кубок достался **SLI.Vector**'у, расправившемуся с прошлогодним чемпионом **FB.Viks**'ом. Бедняга упустил победу в последней миссии. Подробнее о прошедших соревнованиях можно узнать в Интернете на сайте <http://www.saitek.ru/champ/litm2004>.

Финальные результаты LLTM 2004:

Личный зачет:

- 1 место – **SLI.Vector** (5848 очков);
- 2 место – **FB.Viks** (5245 очков);
- 3 место – **SLI.Fabel** (4123 очка);
- 4 место – **FB.Storm** (3384 очка).

Командный зачет:

- 1 место – **SLI** (13326 очков);
- 2 место – **FB** (11688 очков).

VIRTUS.PRO В ДЕСЯТКЕ СИЛЬНЕЙШИХ КОМАНД СТАРОГО СВЕТА



■ Virtus.Pro (за игрой) в десятке европейского чарта.

Крупнейший интернет-портал, посвященный **Counter-Strike**, опубликовал новый рейтинг сильнейших команд мира. Верхнюю строчку, несмотря на досадное поражение на **WCG 2004 Grand Final**, по-прежнему занимают звезды из **SK**. Также стоит отметить стремительный взлет **3D** и **Mibr** – эти кланы великолепно провели концовку сезона и заслужили место под солнцем. Единственные же российские представители из **Virtus.Pro** сумели пробиться в европейскую десятку, с чем мы их и поздравляем.



МИРОВОЙ РЕЙТИНГ CS-КЛАНОВ:

- | |
|---|
| 1 место – SK (Швеция); |
| 2 место – Eyeballers (Швеция); |
| 3 место – Titans (Дания); |
| 4 место – 3D (США); |
| 5 место – spiXel (Швеция); |
| 6 место – Rival (США); |
| 7 место – NoA (США-Канада-Норвегия); |
| 8 место – Mibr (Бразилия); |
| 9 место – Astralis (Финляндия); |
| 10 место – DSky (Финляндия). |

ЕВРОПЕЙСКИЙ РЕЙТИНГ CS-КЛАНОВ:

- | |
|--|
| 1 место – SK (Швеция); |
| 2 место – Eyeballers (Швеция); |
| 3 место – Titans (Дания); |
| 4 место – spiXel (Швеция); |
| 5 место – Astralis (Финляндия); |
| 6 место – DSky (Финляндия); |
| 7 место – Mousesports (Германия); |
| 8 место – Pentagram (Польша); |
| 9 место – 4Kings (Англия); |
| 10 место – Virtus.Pro (Россия). |

■ FATAL1TY ОБЛАПОШИЛИ НА 125 000 ДОЛЛАРОВ



■ Rocketboy (в прошлом – известный дуэлянт в Q3) установил рекорд, заработав \$125000 за дуэль.

Весьма неожиданно закончилось мировое турне **Doom 3 Showtou**, организованное знаменитым американским киберспортом Джонатаном «Fatal1ty» Венделем. Благополучно выступив в нескольких европейских странах (Голландия, Великобритания, Россия, Швеция, Дания) и зарулев не одну сотню желающих, Fatal1ty уже был готов вернуться домой непобежденным. Ему всего лишь остава-



■ На церемонии открытия Fatal1ty выглядел счастливым, не догадываясь о том, что приготовили ему китайцы.

лось защитить титул сильнейшего дуэлянта в **Doom 3** в Пекине. Однако устроитель мероприятия компания **ABIT** напоследок решила наделать как можно больше шума вокруг шоуматча, поставив на конкурсную доску сумму – 125 000 долларов! В ходе отборочного этапа определились четыре финалиста: три китайских геймера, а также **SK.ZyZ** из Германии. Все они получили шанс сорвать нехилый куш. Единственный европеец сдулся довольно быстро, а вот дальше начались сюрпризы. Бедняга Fatal1ty не подозревал, что амбициозные азиаты настолько хорошо подготовились. Двух бойцов из Страны Утренней свежести американец одолел весьма уверенно, а вот некий **Rocketboy** оказался янки не по зубам. Поражение со счетом 4:26 повергло в шок всех зрителей. Победителю же достался контракт с китайским отделением ABIT на два года и 125 тысяч долларов в придачу.

1C АССОЦИАЦИЯ МАРАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

При поддержке музея боевой
и ракетной техники
в городе Калуга. 1C Мультимедиа
издательство и флагман 1С-Софт
Группы, Москва, мкрн 84,
ул. Северянинская, 21,
тел. +7(495) 927-82-87,
факс +7(495) 927-82-87
e-mail: info@softgroup.ru

ДЕРД ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"



LEXER ПРИМЕТ УЧАСТИЕ В CPL WINTER PAINKILLER 1X1

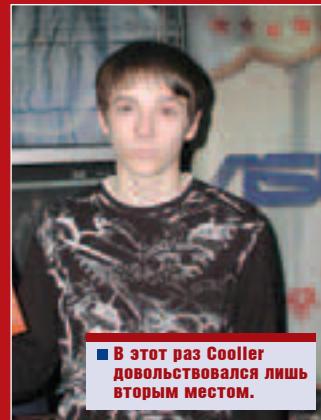
Один из самых популярных в мире киберспортсменов, **LeXeR** из Санкт-Петербурга, выигравший два года назад турнир **QuakeCon 2002**, вовсе не прекратил тренироваться, как предполагали сотни его поклонников. Некогда грозный дуэлянт в **Q3** в данный момент живет в Нью-Йорке (США), где вовсю готовится к предстоя-



щим чемпионатам. За океаном питерец вместе со своими американскими друзьями (**Bio**, **Destrukt**, **Gimix** и **Elpauso**) образовал команду **Check Six**, в составе которой примет участие в **CPL Winter 2004** (номинация **Painkiller 1x1**). Его выбор вполне оправдан – в следующем году состоится как минимум десять крупных чемпионатов по шутеру от **People Can Fly** с общим призовым фондом в 1 миллион долларов. Что ж, пожелаем удачи земляку!

EVIL ВЫИГРЫВАЕТ ASUS AUTUMN CUP 2004

Минувшая осень выдалась богатой на состязания по **Quake III Arena**. Сразу пять турниров по легендарному шутеру от **id Software** прошло в период с 13 по 26 ноября в Москве и Санкт-Петербурге. Безусловно, наибольшее внимание геймеров привлек **ASUS Autumn Cup 2004**, состоявшийся в последние выходные осени. 36 дуэлянтов собралось в интернет-кафе **Flashback**, чтобы в очередной раз определить лучшего из лучших. Уже дебютный раунд преподнес настоящую сенсацию: **c58-Jibo**, один из основных претендентов на первое место, не справился с **Snoop'ом** из Ухты, ранее особо не проявлявшим себя на крупных мероприятиях. Во втором туре настал черед **c58-Morfei'я** – его обидчиком стал **CyberWorldNike**. А вот



■ В этот раз **Cooler** довольствовался лишь вторым местом.



■ **c58-Evil** завоевывает кубок **ASUS** вот уже в третий раз.

занемитый **Cooler** лишь в дополнительное время сумел взять верх над **Zmey'ем**. В полуфинале действующий чемпион России одолел **Snoop'а** (также в overtime) и был близок к завоеванию очередного трофея. Победную серию Куллера прервал москвич **c58-Evil**. Сначала он разгромил

своего главного конкурента в очном поединке виннеров (19:16 на карте **pro-q3tourney4**), а затем и в заключительном матче турнира на карте **pro-q3dm6** со счетом 15:9. На диске к журналу вы найдете самые интересные демо-записи с **ASUS Autumn Cup 2004**.

Результаты турниров по **Quake III Arena** в период с 13 по 26 ноября:

13-14 ноября, клуб «**ИнфоМастер**» (Санкт-Петербург)
Quake III Arena 2x2:
1 место – **Toxic** и **Genocid**;
2 место – **Dimas** и **rC-Sand**;
3 место – **Trx*Napalm** и **Rage*Alegarx**.

15 ноября, клуб «**Эпикентр**» (Москва)
Quake III Arena 2x2:
1 место – **c58** (**Evil**, **Jibo**);
2 место – **Epicenter** (**Undead**, **Hamzik**);

3 место – **Lancer** (**Yasniy**, **Swoosh**).

20 ноября, клуб «**ИнфоМастер**» (Санкт-Петербург)
Quake III Arena 4x4:
1 место – **Rif** (**Pupz**, **Pureluck**, **Smok**, **Nofate**);
2 место – **rC** (**High**, **Dimas**, **Leon**, **Dept**);
3 место – **Rage** (**Alegarx**, **Fierenze**, **Snorlax**, **Genocid**).

21 ноября, клуб «**ИнфоМастер**» (Санкт-Петербург)
Quake III Arena 1x1:
1 место – **rC-Dept**;
2 место – **mc*Delux**;
3 место – **It-Rulez**.

26 ноября, клуб **Flashback** (Москва)
Quake III Arena 1x1:
1 место – **c58-Evil**;
2 место – **Cooler**;
3 место – **Hamzik**.

EYEBALLERS ОБРАСТАЮТ СПОНСОРАМИ

Скандинавский клан **Eyeballers**, чемпион **CPL Summer 2004** по **Counter-Strike**, обзавелся некоторыми новыми спонсорами. Первый из них – торговая марка **Ownlabel.se**, специализирующаяся на изготовлении эксклюзивной одежды. Нетрудно догадаться, в футболках какой фирмы будут щеголять игроки команды на ближайшем турнире. Также менеджеры **Eyeballers** договорились о финансовой поддержке с компанией **Rix Telecom**. На предстоящих соревнованиях **Dream Hack Winter**

за каждым из членов клана телевизионщики разместят плазменные панели, транслирующие все действия бойцов в процессе сраже-



■ **Eyeballers** прославились на весь мир, выиграв чемпионат **CPL Summer 2004**.

ния. Зрителям же лишь останется усесться поудобнее на стульчик и болеть за своих кумиров прямо из-за их спин.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

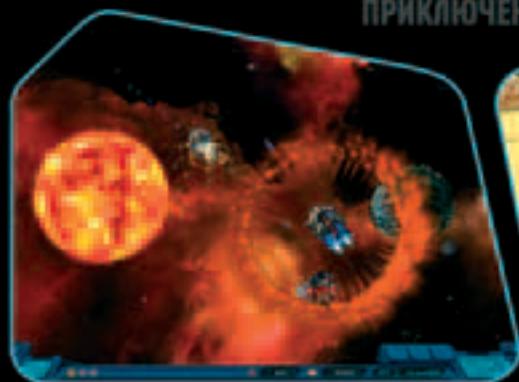
Рекламная агентская сеть
и франшиза радио
«Ассоциация магазинов
Мультимедиа» и франшиза «1С-
Город», Москва, и.о. № 85,
ул. Симоновская, 201,
Тел.: (495) 732-00-07,
Факс: (495) 951-00-07
E-mail: 1c-city@yandex.ru

КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДНЬЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ



ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ САГИ

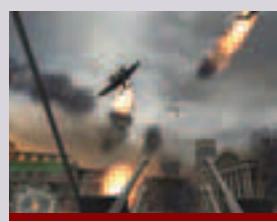
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЖИВОМ МИРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ



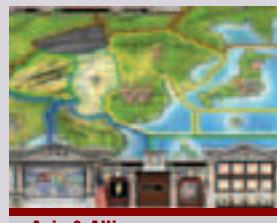
WWW.RANGERS.RU



© 2004, ЗАО "1С", www.games.1c.ru © 2004, Elemental Games, www.elementalgames.com Все права защищены.



■ Call of Duty United Offensive 2.



■ Axis & Allies



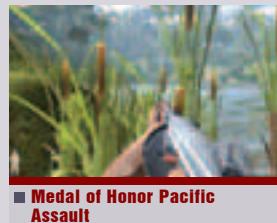
■ Doom 3.



■ EverQuest II



■ Leisure Suit Larry Magna Cum Laude



■ Medal of Honor Pacific Assault

Конец года наиболее плодовит на релизы. Издатели торопятся выбросить на рынок свои хиты, чтобы срубить побольше деньжат во время рождественской покупательской лихорадки. Геймеры с радостью принимают такие подарки, голосуя долларом. Наибольшим спросом по-прежнему пользуются *The Sims 2*. Случай клинический. Вся Америка (да что там Америка – весь мир!) сидят на *The Sims 2*, как на героне. Не нужно быть провидцем, чтобы предсказать игре еще годик-другой пребывания в десятке лучших. Скоро подоспеет первый адд-он *University*, за ним другой, третий и так – вплоть до выхода *The Sims 3*.

Другая забава для всей семьи, пришедшаяся американцам по вкусу – *RollerCoaster Tycoon 3*. Первые две части разошлись сумасшедшим тиражом. Третья, мало чем отличающаяся от предшественников, берет свое отменной графикой.

Хорошо продаются и онлайновые забавы. Долгоожданный адд-он *Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed* вызвал настоящий покупательский бум – фаны «одной далекой галактики» раскупили дополнение, открывающее межпланетные полеты. Дополнительный тираж, очевидно, также не залежится на полках. А в ноябре чарт сдался без боя *EverQuest II*. Целых три версии

гиперпопулярной MMORPG угодили в хит-парад.

Из других новинок сезона можно выделить недоквест *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude*, сочетающий забавный сюжет и отвратительный геймплей, онлайновый шутер *Star Wars: Battlefront*, сделанный «по мотивам» *Battlefield 1942* и вечных конкурентов *Medal of Honor: Pacific Assault* и *Call of Duty: United Offensive*.

Вы спросите, где же *Half-Life 2*? О победносном шествии лучшей РС-игры по чартам читайте в следующем номере.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде / январь–март 2005 года

Название игры

Издатель

17 – 23 октября

01. The Sims 2
02. The Sims 2 Special DVD Edition
03. Rome: Total War
04. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
05. Star Wars: Battlefront
06. Call of Duty: United Offensive
07. The Sims Deluxe
08. Doom 3
09. Call of Duty
10. Warhammer 40.000: Dawn of War

Electronic Arts
Electronic Arts
Activision
VU Games
LucasArts
Activision
Electronic Arts
Activision
Activision
THQ

24 – 30 октября

01. Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
02. The Sims 2
03. The Sims 2 Special Edition
04. Rome: Total War
05. Call of Duty: United Offensive
06. RollerCoaster Tycoon 3
07. Star Wars: Battlefront
08. Star Wars: Knights of the Old Republic
09. The Sims Deluxe
10. Doom 3

LucasArts
Electronic Arts
Electronic Arts
Activision
Activision
Atari
LucasArts
LucasArts
Electronic Arts
Activision

31 октября – 6 ноября

01. RollerCoaster Tycoon 3
02. The Sims 2
03. Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed
04. Rome: Total War
05. The Sims 2 Special Edition
06. World Poker Championship
07. The Sims Deluxe
08. Call of Duty: United Offensive
09. Doom 3
10. Star Wars: Battlefront

Atari
Electronic Arts
LucasArts
Activision
Electronic Arts
ValuSoft
Electronic Arts
Activision
Activision
LucasArts

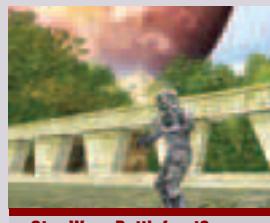
7 – 13 ноября

01. EverQuest II DVD Edition
02. EverQuest II
03. The Sims 2
04. RollerCoaster Tycoon 3
05. EverQuest II Collector's Ed.
06. The Sims 2 Special Edition
07. Medal of Honor: Pacific Assault Director's Edition
08. Rome: Total War
09. Axis & Allies
10. Star Wars Battlefront

Sony Online Entertainment
Sony Online Entertainment
Electronic Arts
Atari
Sony Online Entertainment
Electronic Arts
Electronic Arts
Activision
Atari
LucasArts



■ Rome Total War.



■ Star Wars Battlefront 2



■ Star Wars Galaxies Jump to Lightspeed



■ The Sims 2.



■ RollerCoaster Tycoon 3



■ Warhammer 40.000 Dawn of War.

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Январь - Март 2005

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

| Название | Жанр | Дата выхода |
|--|---------------------|-----------------|
| 7 Sins | RPG | 28 февраля 2005 |
| Act of War: Direct Action | Action | 15 марта 2005 |
| Advent Rising | Action | I квартал 2005 |
| American Chopper | Racing | 07 января 2005 |
| Atomic Enforcer | Action/Adventure | 19 января 2005 |
| Auto Assault | Action | 31 января 2005 |
| Battlefield 2 | Shooter | 01 марта 2005 |
| Billy Blade and the Temple of Time | Action/ Adventure | 30 января 2005 |
| Black & White 2 | Strategy | 15 февраля 2005 |
| BloodRayne 2 | Action | I квартал 2005 |
| Brothers in Arms | Shooter | 15 февраля 2005 |
| Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | Adventure | 01 февраля 2005 |
| City of Villains | MMORPG | 03 января 2005 |
| Close Combat: First to Fight | Shooter | 17 января 2005 |
| COPS 2170: The Power of Law | Strategy | 11 января 2005 |
| Cold War: Behind the Iron Curtain | Action | 31 января 2005 |
| Creature Conflict: The Clan Wars | Action | 04 февраля 2005 |
| CT Special Forces: Fire for Effect | Action | Март 2005 |
| Disney's Aladdin Chess | Adventures Strategy | 15 февраля 2005 |
| Doom 3: Resurrection of Evil | Shooter | Март 2005 |
| Down in Flames | Strategy | 01 января 2005 |
| Dragonshard | Strategy | Март 2005 |
| Dreamfall: The Longest Journey | Adventure | 10 января 2005 |
| DRIV3R | Racing Action | 15 февраля 2005 |
| Dungeon Lords | Action | 03 января 2005 |
| Dungeon Siege II | RPG | 14 февраля 2005 |
| Empire Earth II | Strategy | 07 февраля 2005 |
| Exarch Online | MMORPG | 01 февраля 2005 |
| Fahrenheit | Adventure | 07 февраля 2005 |
| F.E.A.R | Shooter | 01 марта 2005 |
| Freedom Force vs. the Third Reich | Strategy | I квартал 2005 |
| Gary Grigsby's World at War | Strategy | 07 февраля 2005 |
| Guild Wars | MMORPG | 01 февраля 2005 |
| Hearts of Iron 2 | Strategy | 04 января 2005 |
| Hoyle Casino 3D | Puzzle | 03 января 2005 |
| IHRA Professional Drag Racing 2005 | Racing | 15 января 2005 |
| Imperial Glory | Strategy | 03 марта 2005 |
| Kings of the Dark Ages | Strategy | I квартал 2005 |
| KnightShift 2: Curse of Souls | RPG | I квартал 2005 |
| Legion Arena | Strategy | Январь 2005 |

| Название | Жанр | Дата выхода |
|--|------------------|-----------------|
| Massive Assault: Phantom Renaissance | Strategy | I квартал 2005 |
| Middle-Earth Online | MMORPG | 15 февраля 2005 |
| NASCAR 2005: Chase for the Cup | Racing | Февраль 2005 |
| Origin of the Species | Action/Adventure | 08 февраля 2005 |
| Pariah | Shooter | 05 февраля 2005 |
| Playboy: The Mansion | Simulation | 25 января 2005 |
| Pro Rugby Manager 2005 | Sports | 28 февраля 2005 |
| Project: Snowblind | Shooter | 15 февраля 2005 |
| RHEM | Puzzle | 01 февраля 2005 |
| Robots | Action | Март 2005 |
| SeaWorld Adventure Park Tycoon | Strategy | 03 января 2005 |
| Shadow Vault | Strategy/ RPG | 03 января 2005 |
| Silent Hunter III | Simulation | 22 февраля 2005 |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | Shooter | 07 февраля 2005 |
| Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords | RPG | 08 февраля 2005 |
| Star Wars: Republic Commando | Shooter | 01 марта 2005 |
| Stolen | Action | 31 января 2005 |
| Street Racing Syndicate | Racing | 01 февраля 2005 |
| Stronghold 2 | Strategy | I квартал 2005 |
| Supreme Ruler 2010 | Strategy | 15 февраля 2005 |
| SWAT: Urban Justice | Shooter | 03 января 2005 |
| The Bard's Tale | RPG | 15 марта 2005 |
| The Matrix Online | MMORPG | 18 января 2005 |
| The Movies | Simulation | 15 марта 2005 |
| The Punisher | Shooter | 11 января 2005 |
| The Roots | RPG | 22 февраля 2005 |
| The Settlers: Heritage of Kings | Strategy | 01 февраля 2005 |
| The Sims 2 University | Simulation | Март 2005 |
| Tom Clancy's Ghost Recon 2 | Shooter | 15 марта 2005 |
| Tom Clancy's Rainbow Six 3: Mission Pack 2 | Shooter | 01 марта 2005 |
| Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory | Shooter | 15 марта 2005 |
| Traps of Darkness | Adventure | 01 февраля 2005 |
| Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945 | Strategy | 03 января 2005 |
| Will of Steel | Strategy | 01 февраля 2005 |
| Worms Forts: Under Siege | Strategy | 01 января 2005 |
| X2: The Return | Simulation | Февраль 2005 |
| X-Plane 8.00 | Simulation | 03 января 2005 |

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

| Название | Российский издатель | Жанр | Дата выхода |
|---|---------------------|---------------|----------------|
| 7 Sins | Akella | Strategy | I квартал 2005 |
| 8th Wonder of the World (Воины и зодчие) | Новый Диск | Adventure | Январь 2005 |
| 911 Paramedic (Неотложка) | Новый Диск | Simulation | Февраль 2005 |
| Ace Lightning (Повелитель молний) | Новый диск | Arcade | Январь 2005 |
| Battle Engine Aquila (Боевая машина «Акилла») | Новый Диск | Shooter | I квартал 2005 |
| Bloodline (Bloodline. Линия крови) | Новый Диск | Action/Horror | Январь 2005 |
| BloodRayne | Новый Диск | Action | Январь 2005 |
| Blowout (B.3.P.Ы.В.) | Новый Диск | Racing | Март 2005 |
| Call of Duty: United Offensive | 1C | Shooter | I квартал 2005 |
| Doom 3 | 1C | Shooter | I квартал 2005 |
| Drake of the 99 Dragons (Дрейк из клана 99 драконов) | Новый Диск | Action | Январь 2005 |
| Earth 2160 (Земля 2160) | Akella | Strategy | 2005 |
| ER Code Red (Скорая помощь 3) | Новый Диск | Simulation | Февраль 2005 |
| Fahrenheit | Софт Клаб | Adventure | 2005 |
| Fallout 2 | 1C | RPG | I квартал 2005 |
| Fallout Tactics | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Fight Box | Новый Диск | Sports | Январь 2005 |
| Full Spectrum Warrior | Руссобит-М | Shooter | 2005 |
| Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude | Софт Клаб | Adventure | 2005 |
| London Racer World Challenge (Где моя тачка, чувак) | Новый Диск | Racing | Март 2005 |
| Martin Mystere (Инспектор Катани) | Новый Диск | Adventure | I квартал 2005 |
| Myst IV: Revelation | Руссобит-М | Adventure | 2005 |
| Neverwinter Nights | 1C | RPG | I квартал 2005 |

| Название | Российский издатель | Жанр | Дата выхода |
|---|---------------------|------------|----------------|
| No Name War | Бука | Strategy | Февраль 2005 |
| Outlaw Golf (Тольф: Бешеные клюшки!) | Новый Диск | Simulation | Январь 2005 |
| Pariah (Изгой) | Руссобит-М | Shooter | 2005 |
| Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy | Новый Диск | Action | Январь 2005 |
| Rapid Gunner (Быстрый и меткий) | Новый Диск | Arcade | Январь 2005 |
| Railroad Tycoon 3 | 1C | Simulation | I квартал 2005 |
| Rails Across America (Америка на шпалах) | Новый Диск | Simulation | Январь 2005 |
| Return to Mysterious Island | Руссобит-М | Adventure | 2005 |
| Road to Fame (Двойной форсаж) | Новый Диск | Racing | Март 2005 |
| Rome Total War | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Scrapland (Scrapland: Хроники Химеры) | Akella | Action | 2005 |
| Shade: Wrath of Angels | 1C | Action | I квартал 2005 |
| Soul Bringer (Ловец душ) | Новый Диск | RPG | Март 2005 |
| SPECNAZ (Спецназ. Операция «Волк») | Новый Диск | Action | I квартал 2005 |
| Spider-Man 2 | 1C | Action | I квартал 2005 |
| Street Racing Syndicate | Руссобит-М | Racing | 2005 |
| Strike Fighters (F4 Фантом) | Новый Диск | Simulation | Январь 2005 |
| Terrorist Takedown | Новый Диск | Action | Январь 2005 |
| TOCA Race Driver 2 | 1C | Racing | I квартал 2005 |
| True Crime: Streets of LA | 1C | Action | I квартал 2005 |
| Waterloo (Ватерлоо) | Новый Диск | Strategy | Февраль 2005 |
| World Basket Manager (Менеджер баскетбола) | Новый Диск | Simulation | Март 2005 |
| World of Warcraft | Софт Клаб | MMORPG | 2005 |

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

| Название | Разработчик | Издатель | Жанр | Дата выхода |
|---|-----------------------|-------------|------------|-----------------|
| Axle Rage | Akella | 1C | Action | 2005 |
| Boiling Point: Road to Hell (Xenus Точка кипения) | Deep Shadows | Руссобит-М | Shooter | Февраль 2005 |
| Lada Racing Club | Geleos | Не объявлен | Racing | II квартал 2005 |
| Metalheart: Replicants Rampage | Akella | Akella | RPG | I квартал 2005 |
| Neuro | Revolt Games | Руссобит-М | Shooter | 2005 |
| Parkan 2 | Никита | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Postal 2: Штопор Жжот | Пепелац Продакшнз | Akella | Action | I квартал 2005 |
| PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник) | Akella | 1C | Simulation | I квартал 2005 |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | GSC Game World | Руссобит-М | Shooter | 2005 |
| The Fast & Funny | Geleos | Не объявлен | Arcade | I квартал 2005 |
| You Are Empty | Digital Spray Studios | 1C | Shooter | 2005 |
| АЛЬФА: Антитеррор | МиСТ Ленд ЮГ | Руссобит-М | Strategy | 2005 |
| Антикиллер | Qbik Interactive | Новый Диск | TPS | Март 2005 |
| Блицкриг II | Nival Interactive | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Бой с Тенью | Akella | Akella | Action | 17 марта 2005 |
| Бригада E5: Новый альянс | Апейрон | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Вивисектор: Зверь внутри | Action Forms | 1C | Shooter | I квартал 2005 |
| Дальнобойщики 3: Покорение Америки | SoftLab-NSK | 1C | Racing | 2005 |
| Казаки 2: Наполеоновские войны | GSC Game World | Руссобит-М | Strategy | 2005 |
| Корсары II | Akella | Akella | Action | I квартал 2005 |
| Красная акула 2 (Red Shark 2) | HBM | IDDK Group | Simulation | I квартал 2005 |
| Магия крови | Sky Fallen | 1C | Action | I квартал 2005 |
| Метро-2 | G5 Software | Бука | Shooter | Май 2005 |
| Мор. Утопия | Ice-Pick Lodge | Бука | Action | Март 2005 |
| Москва на колесах | HBM | Бука | Racing | Май 2005 |
| Одиссея капитана Блада | Akella | Akella | Action | 2005 |
| Пограничье | Сатурн Плюс | 1C | RPG | 2005 |
| Стальные монстры | Леста | Бука | Strategy | Март 2005 |
| Транспортная империя | LifeTime Studios | Бука | Strategy | I квартал 2005 |

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам покупки
и продажи работы
всети 1С-Битва:
• Телефон в Центральном
отделении: +7 (495) 968-21-11,
ул. Симоновская, 21,
Телефон рабочий: +7 (495) 968-21-11,
Шоурум: ул. Борисоглебская, 21/1
+7 (495) 968-21-11

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

Купи мобильный Карабский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной
игре Карабский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте www.g5mobile.ru

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карабского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц (вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты).
- Возможность захвата кражеской техники во время боев.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



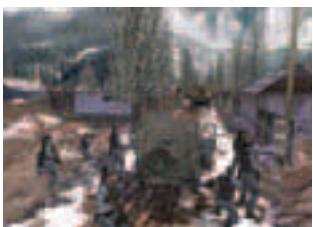
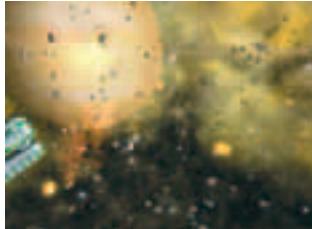
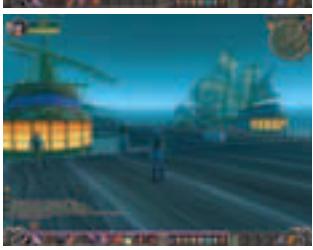
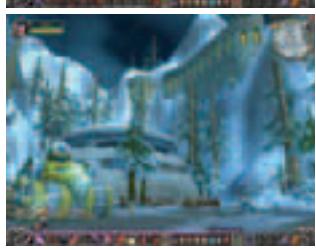
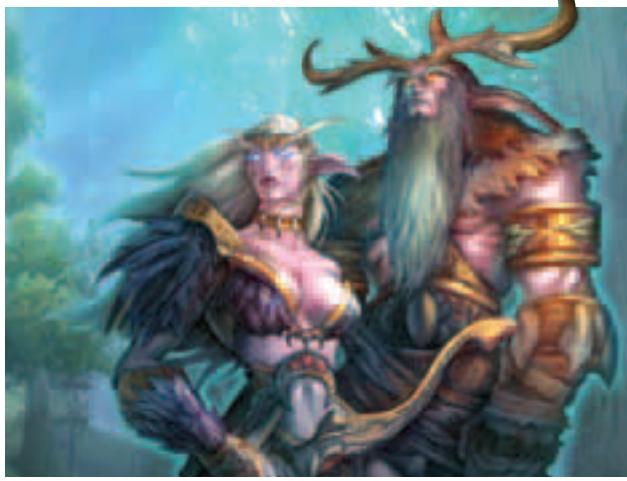
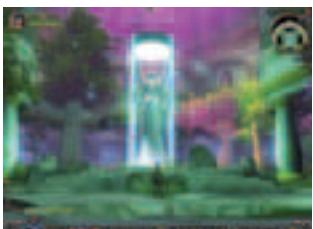
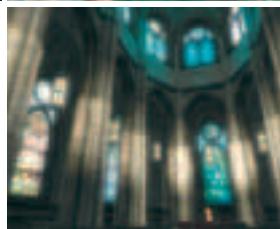
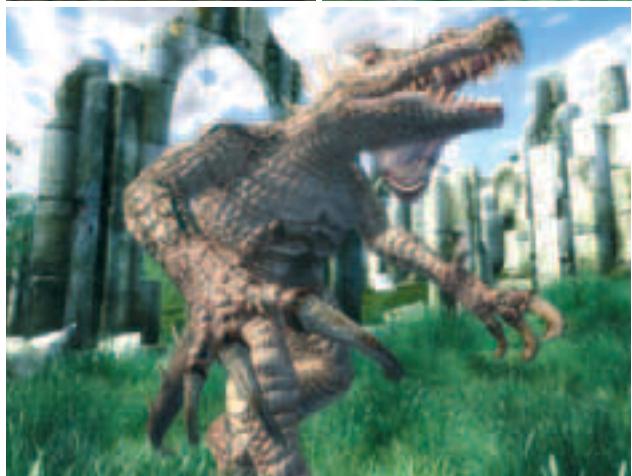
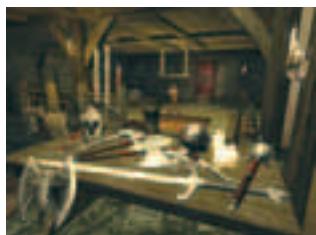
G5 SOFTWARE

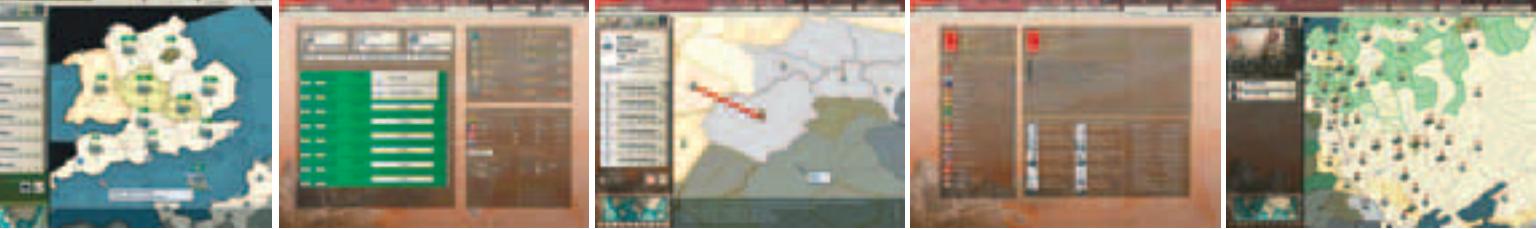
NIVAL
INTERACTIVE

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 G5 Битва. Данная игра разработана компанией G5 Битва. Все права защищены.

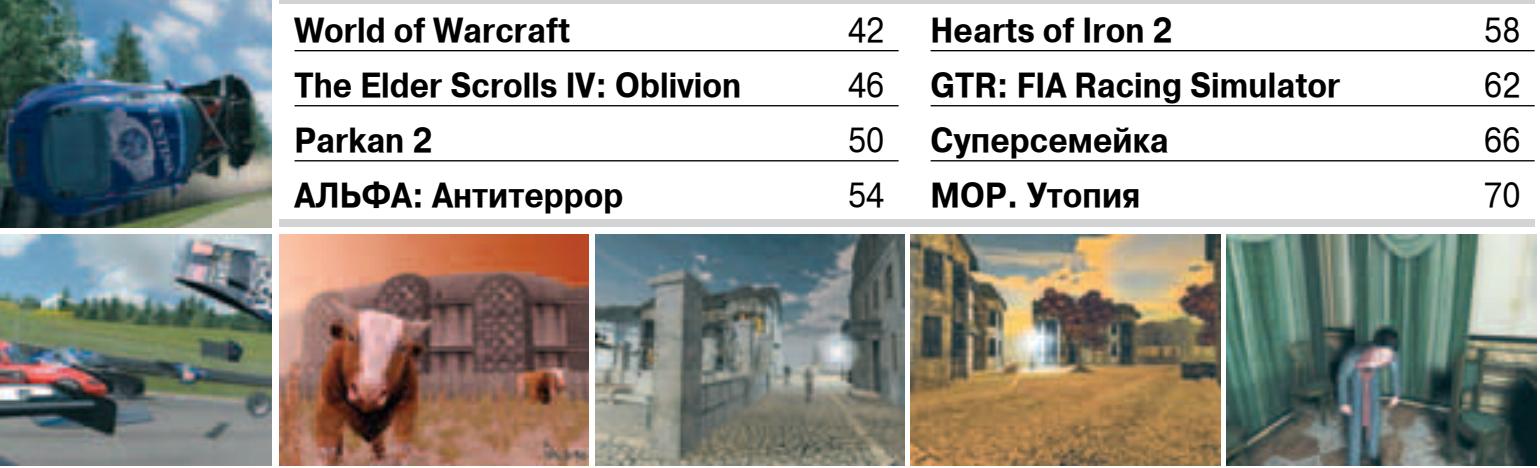
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

| | |
|---------------------------------------|----|
| World of Warcraft | 42 |
| The Elder Scrolls IV: Oblivion | 46 |
| Parkan 2 | 50 |
| АЛЬФА: Антитеррор | 54 |
| Hearts of Iron 2 | 58 |
| GTR: FIA Racing Simulator | 62 |
| Суперсемейка | 66 |
| МОР. Утопия | 70 |



■ ПРАЗДНИК К НАМ ПРИХОДИТ

В этом месяце мы даем тебе немного передохнуть: пока что нашим вниманием, да и твоим, надеюсь, тоже, всецело владеют игры, вышедшие за последнее время. Такого количества отличных релизов мы не видели уже давно. Ну а теперь – о том, что мы посчитали достойным твоего внимания даже в такой тяжелой ситуации.

Бетапревью **World of Warcraft** наконец-то проливает свет на то, как будет выглядеть и «играться» очередной шедевр (а кто-то сомневался?) от **Blizzard**. Естественно, выглядит и играется он на «отлично». Наш орденоносный корреспондент расскажет тебе обо всем в своей статье.

Обширный материал, посвященный очередной серии **The Elder Scrolls – Oblivion** – также ждет тебя на наших страницах. Ты сможешь узнать о том, что на данный момент известно о продолжателе тра-

диций именитого сериала, а также насладиться эксклюзивными скриншотами.

Если ты еще не забыл, была такая отличная отечественная игра – **Parkan**. Космические приключения, не менее космический бизнес – все при ней. В этом номере – наши впечатления от бета-версии второй части.

Ну и **Альфа: Антитеррор**. Похоже, только в нашей стране все еще тешат себя надеждой создать игру, достойную звания продолжателя традиций **X-Com** и **Jagged Alliance**. И довольно часто у наших получается. На этот раз – это игра про легендарную «Альфу». Бетапревью.





Текст: Егор Просвирин



■ Первый полет на гиппогрифе оставляет очень сильные впечатления.



■ Вылитый горный монастырь Монтсеррат, что в Каталонии, Испания.

| |
|--|
| ■ ЖАНР ИГРЫ |
| MMORPG |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ |
| Blizzard Entertainment |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Софт Клаб |
| ■ РАЗРАБОТЧИК |
| Blizzard Entertainment |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ |
| Неограничено |
| ■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.worldofwarcraft.com |
| ■ ДАТА ВЫХОДА |
| ноябрь 2004 года |

WORLD OF WARCRAFT

ЗДРАВСТВУЙ, ОРУЖИЕ!



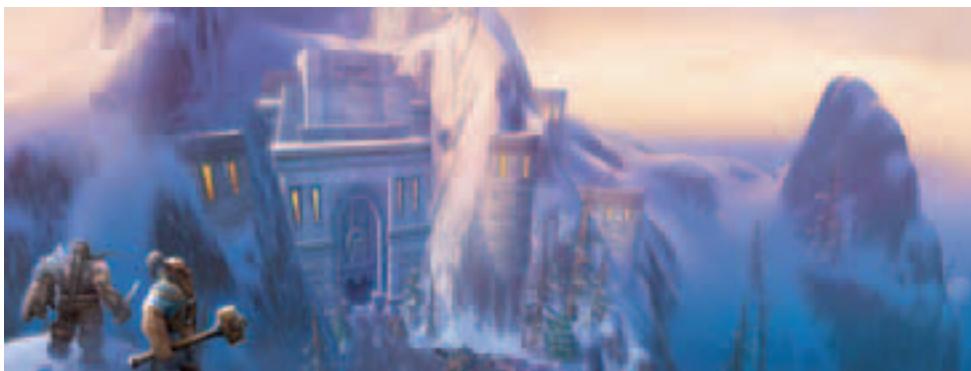
Mагическое словосочетание «Новая игра Blizzard» манит и притягивает почище аромата свежесваренной репы с маслом. Тысячи и тысячи домохозяев, школьников младших классов, замученных жизнью офисных работников и прочая публика, до сей поры даже не слышавшая аббревиатуры MMORPG, нынче со всей возможной страстью ломится в онлайновые просторы. Полмиллиона подписчиков на одно только открытое американское бета-тестирование – где это видано, где это слыхано, дорогие товарищи? По слухам, управляющие Sony Online Entertainment, едва узрев сию статистику, тут же смели с аптечных полок годовые запасы валерьяны и прочих успокаивающих. Естественно, что лучший журнал о компьютерных играх никак не мог пройти мимо столь вопиющего феномена. В онлайновый мир Warcraft был немедленно послан специальный агент редакции по

сверхделикатным заданиям. Его отчет – несколькими строчками ниже.

■ ТАК ГОВОРИЛ ЗАРАТУСТРА

То, что *World of Warcraft* делает именно Blizzard, а не, скажем, команда студентов из американского Урюпинска, видно буквально с первых кадров игры. Вот, скажем, как начинается *Star Wars Galaxies*? После короткого инструктажа тебя выбрасывают в мир Звездных Войн – дескать, дальше ты развлекаешь себя сам. Куда иди, что делать? На эти непростые вопросы игрок должен самостоятельно найти ответы. Или возьмем начало *Shadowbane*, культовой среди любителей PvP игры – бескарнная снежная пустыня, несколько группок монстров, отвратительная графика и, опять же, совершеннейшее отсутствие целей и задач. В WoW тебя берут в оборот буквально с первых секунд игры – вне зависимости от выбранной расы и выбранного же класса, ты всегда стоишь прямо перед гражданином с восклицательным знаком над головой. Гражданин жаждет общения с тобой, по результатам которого тебе дается квест на предмет подойти-поговорить с местным начальством. Оное начальство (таящееся буквально за соседним углом) мигом рассказывает о твоей незаменимости для Родины и выда-

**Какая еще, к черту, learning curve?
Мне два волка до нового левела и три
до завершения квеста осталось!**

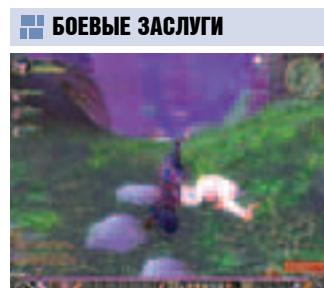


ет еще одну охапочку квестов, выполняя которые, ты непременно встретишь еще некое количество люда, аналогично требующего твоего внимания. Если через десять минут после начала игры тебя спросить о "learning curve", «времени вхождения в игру», «роли бесправного новичка» и тому подобных MMORPG-ужасах, ты, скорее всего, ответишь дрожащим от счастья голосом: «Какая еще, к черту, learning curve? Мне два волка до нового левела и три до завершения квеста осталось, пойди в ад, чудовище!». Все, всего за десять минут (даже если до этого весь твой опыт онлайна ограничивался просмотром сайта kremlin.ru) ты оказываешься на нехитром крючке «квест – новый уровень – новые вещи – новые способности – еще более сложный квест», с коего не слезешь еще очень-очень долго. Грамотно построенные квесты ручной работы плюс правильная раскладка монстров и вещей плюс интересная ролевая система дают вкупе: три дня без еды, воды и сна на пару с присказкой «еще один уровень и я точно выйду из игры!». В смысле, запустив хоть раз World of Warcraft, ты выпадешь из реальной жизни минимум на пару суток, даже если являешься стандартным офисно-обязанным человеком из тех, что под страхом увольнения обязаны быть на работе в девять часов утра.

■ УМНИЦА УИЛЛ ХАНТИНГ

Ролевая система здешних Палестин, чего уж там темнить, хороша до безумия. Во-первых, у тебя есть первичная статистика, которая определяет параметры персонажа. Сила, ловкость, интеллект, далее по списку. Эти параметры на каждом уровне автоматически растут (их прирост зави-

сит от выбранного класса), повышая твои хит-пойнты, мана-пойнты, вероятность уклонения от удара и тому подобное. Во-вторых, наличествуют боевые и ремесленнические умения, растворющиеся по мере их использования. На каждом ногом уровне на пять единиц повышается планка их верхнего значения, что, конечно же, очень приятно. Наконец, тебе дают «очки талантов», которые можно вкладывать в пассивные и активные умения а-ля система заклинаний из *Diablo 2*. Что особенно приятно – совершив ошибку в распределении этих самых очков, за некоторую сумму можно все вернуть в начало и потратить их иначе. Проще говоря, можно попробовать различные варианты одного и того же класса (скажем, PvP warlock от PvE warlock отличается очень существенно) всего лишь на одном персонаже, без необходимости прокачивать его



■ На гамбургском и нюрнбергском счетах Blizzard значатся только игры мирового масштаба. Великолепный *Warcraft I-II*, не менее великолепная *Diablo I-II*, божественный *Starcraft* и вот теперь еще и *World of Warcraft*. Кроме того, куется *Starcraft: Ghost*, экшен по мотивам известной всем и каждому вселенной, исключительно для бодомирских приставок.



■ СЛЕНГ

Наверняка ты встретил в статье множество непонятных слов и сокращений. Сейчас мы развеем таинственную завесу над ними.
MMORPG – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – Полномасштабная Многопользовательская Онлайновая Ролевая Игра. То есть, проще говоря, ролевое приключение, в котором одновременно участвует великое множество игроков.

PvP – Player versus Player – битвы игроков с игроками же. На взгляд автора статьи – самое интересное в MMORPG.



■ Храм Луны выглядит очень и очень даже.



■ Вид ночной бухты ничуть не хуже, чем в «Корсарах 2».

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | WORLD OF WARCRAFT



заново. Кроме того, новые уровни дают доступ к новому оружию-броне и новым (или улучшенным версиям старых) заклинаниям-умениям. То есть, как ты понимаешь, мотивации для активного «прокачивания» персонажа более чем достаточно – только успевай оплачивать трафик твоей выделенной линии.

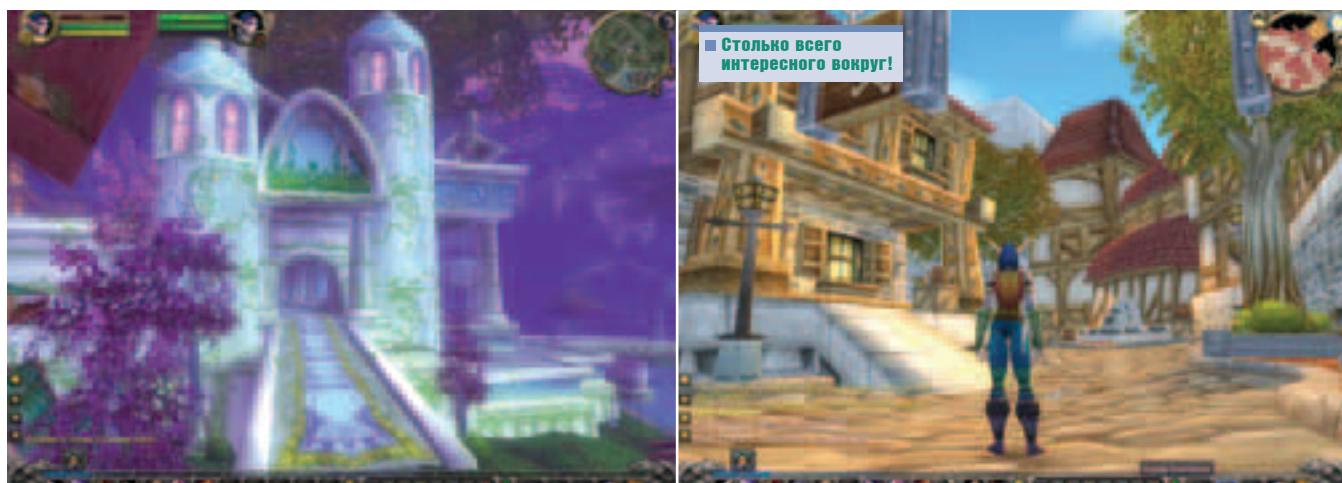
ССЫЛКИ И СЛЕНГ

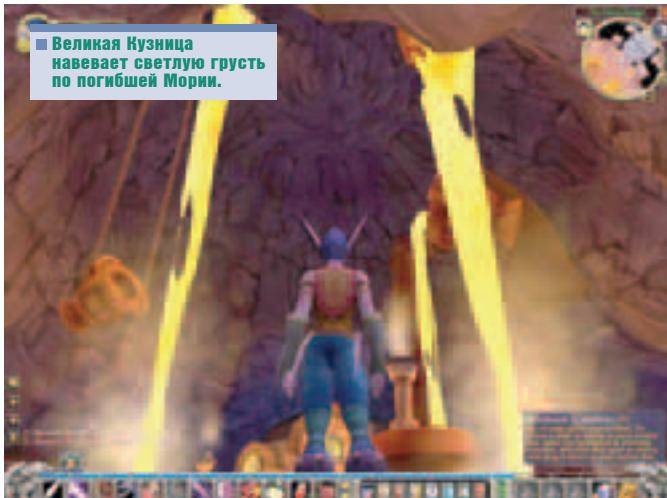
Learning curve – «кривая обучения», термин, обозначающий сложность освоения игры.
PvE – Player versus Environment – игрок против монстров. Кровавые битвы живых игроков с компьютерными монстрами, иногда довольно увлекательное занятие.
Damage Dealer – персонаж, чье основное предназначение – шкврить врагов, нанося им как можно больший ущерб. А, скажем, у «танка» задача противоположная – сдерживать этих самых врагов, пока их damage dealer, значит, шкврить.



■ КЛАССОВЕ НЕРАВЕНСТВО

Сами классы отличаются более чем радикально – как общим предназначением (Палладин с его возможностью лечения и аурами, действующими на других членов партии, явно командный игрок), так и интересностью игрового процесса. После долгих и мучительных поисков я выделил для себя два наиболее интересных класса – это rogue и warlock. Первая профессия примечательна своей способностью становиться невидимкой, что, при умелом использовании, позволит тебе попадать в зоны, закрытые для других игроков твоего уровня. При известном желании можно даже устроить этакий «*Thief* в мире Warcraft», что негативно скажется на скорости прокачки (ты будешь тратить слишком много времени), зато подарит тебе массу острых ощущений. Кроме того, rogue имеет крайне нужные способности, завязанные на этой самой «невидимости», очень приятную комбо-систему и является самым быстрым damage-dealerом в игре. Warlock, в свою очередь, персонаж уникальный. С одной стороны, сконцентрировав большую часть своей мощи в petах, этот маг вро-





НАЦИОНАЛЬНЫЕ КАДРЫ

В WoW присутствуют аж восемь игровых рас. На стороне Альянса в тяжелом весе выступают Люди, Ночные Эльфы, Дварфы и Гномы. В красном углу находится орда во главе с Нежитью, Минотаврами, Орками и Троллями. Победитель схватки будет определен при закрытии проекта, что случится как минимум через двадцать лет.

де бы должен быть чистым PvE бойцом – идиотов, предпочитающих на дуэли рубить монстра, вместо его хозяина, надо еще поискать. С другой – премерзкое заклинание fear (враг 10-15 секунд бежит куда глаза глядят) делает этого повелителя темных сил просто превосходным дуэлянтом. Пока дурачок, осмелившийся поднять на нас корявую ручонку, бегает огородами, мы дарим ему Dot'ы, а наши верные демоны костерят придурка матом и атакующими заклинаниями. Получается очень забавно – не слишком искушенные в дуэлях игроки зачастую умирают до того, как успевают понять, что вообще с ними происходит. И все это, еще раз подчеркну, в связке с очень мощным PvE, позволяющим творить страшное даже с самыми злобными тварями.

СУХОЙ ОСТАТОК

В общем, что ни говори, а World of Warcraft – однозначный претендент на излишки твоего интернет-трафика. Равно как *Doom 3* и *Half-Life 2* – самодостаточные причины для серьезного апгрейда видеосистемы, WoW – причина забыть как пишется слово «модем», выучив вместо него «широкополосный доступ». Ведь еще лет несколько, и тех, кто не в теме, будет искренне, по-человечески жаль...

Наконец, тебе дают «очки талантов», которые можно вкладывать в пассивные и активные умения



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

НЕЗАБВЕННОЕ ЗАБВЕНИЕ

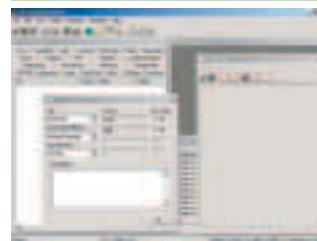


| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Role-Playing Game |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Bethesda Softworks |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Bethesda Game Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.theelderscrolls.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| Конец 2005 года |



Даешь орудия усмирения!



 АХ, МОДЫ МОИ, МОДЫ...


■ Вне всяких сомнений, Bethesda собирается выпустить вместе с полной ПК-версией *Oblivion* новый улучшенный строительный набор для любителей ваять собственные модификации. Новый конструктор позволит творить целые миры на лету: ИИ сам будет выдавать огромные территории, спроектированные и населенные в зависимости от ландшафта, освещения, погодных и почвенных факторов. Слегка подправив детали местности и персонажей, мы получим вполне гармоничное дополнение к игре.

Текст: Михаил Викторов

Похоже, компания Bethesda имеет свой взгляд на продолжение поговорки: «Сколько веревочки не виться...». Ведь, как у нас нынче обстоит дело с сиквелами? Оригинал – добротная вещь, вторая часть – супер, третья часть – слегка сумбурно, четвертая часть – то же самое, только в профиль, если, вообще, не с тыла. Но если мы говорим о *The Elder Scrolls*, картина с каждой новой игрой становится все лучше и лучше. Число почитателей серии раз от раза растет, а фанаты-динозавры с теплотой на душе ждут новой серии.

■ БУДЕМ ЗНАКОМЫ – СВИТОК ЧЕТВЕРТЫЙ: ЗАБВЕНИЕ

Даже анонс очередной части **TES** – это событие. Каждая игра – не просто конфетка, а рог изобилия, с которым ты не захочешь расстаться очень долгое время. Получится ли в этот раз у **Bethesda Softworks** шедевр? Очень похоже на то. Во всяком случае, уже сейчас пейзаж вырисовывается вполне живописный. В Bethesda придерживаются правила «живи другой жизнью в другом мире», а стало быть, тебе совершенно необязательно знать всю историю событий, предваряющих новую игру. Тем более, что обо всех нужных легендах ты узнаешь из разговоров с персонажами **TES4:Oblivion** – разработчики традиционно будут пичкать тебя историей огромного мира *Elder Scrolls* при каждом удобном случае.

■ ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛОНО ИМПЕРИИ

Основные события *Oblivion* происходят в провинции Киродиил, императорской резиденции со времен основания тамриельского государства. Нам предстоит сыграть роль героя, чья миссия – спасти Тамирель от полного разрушения. Кто бы сомневался, в общем... Смерть императора из династии Септимов раз-

рушила священную печать на вратах в Забвение, и последние начали открываться, пропуская в этот мир толпы ужасных монстров. Закрыть врата сможет лишь новый государь, в жилах которого течет кровь старой династии. Поиски этого живого Граала и станут твоей головной болью.

По сюжету *Oblivion* ты снова будешь зэком. Закреплять за протагонистами роли героических отбросов общества у Bethesda, видимо, входит в привычку. Старый император, спасавшийся от убийцы как раз неподалеку от места твоего заключения, оставляет тебе фамильное колечко, носить которое могут только наследники рода Септимов, и тут же испускает дух. Смысл предсмертной речи сюзерена сводится к банальному «Шевелись, давай!». Медлить с поисками неизвестного наследника нельзя, иначе вскоре и наследовать будет нечего.

Задача усложняется тем, что в Тамире едино повивального архива отродясь не было. А посему, проблема поиска королевского бастарда в условиях повсеместного хаоса уже сама по себе тянет на неразрешимую. В самом деле, не будешь же надевать заветное колечко на палец каждому встречному!

■ АДСКАЯ КУХНЯ

Хоть действие **TES4: Oblivion** происходит после инцидента Дагот-Ура в Морровинде, корни новой истории уходят в глубину прошлого, к уже покрытым пылью событиям **TESL: Battlespire**. Тогда демоны Даэдра не только не прошли в этот мир, но были загнаны об-

Закреплять за протагонистами роли героических отбросов общества у Bethesda вошло в привычку

■ Готов к обороне отечества! Сейчас, только рожу пострашнее сотворю...

■ Имперские застенки для коррупционеров.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



ГЛАВНЫЙ ЗЛЫДЕЙ ДАЭДРА



■ Лорд Мехрунз Дагон времен *Battespire*. Мелкий божок, между прочим. В то время его откололи до безобразия, затем выкинули в самую далекую дыру Забвения, чтобы он долго не мог найти дорогу к своему войску. За это время дорогу он точно нашел. Интересно, он все еще в форме или заплыл жирком от обиды? А, может быть, наоборот, подкачался по системе Джо Вейдера...

ратно каждый в свой уголок Забвения. Тогда же на Тамриель обиду затаил лорд Мехрунз Дагон – плюгавенький божок мерзопакостных демонов, бесов и всякой нечисти, которого уже давно коснулась печать морального разложения.

СВОБОДНАЯ ЖИЗНЬ В ДРУГОМ МИРЕ

Однозначно известно, что мир Oblivion будет больше мира *Morrowind*. Но перемещение по нему станет более комфортным – нам возвращают лошадей. Кстати, путешествовать по миру теперь будет полезно. Один лес в Oblivion чего стоит – кроме привычных алхимических гербарiev, там можно будет наткнуться на зверье, спешащее по своим ежедневным заботам, или на домик ведьмы, чьи зелья не найти ни в одном из столичных магазинов...

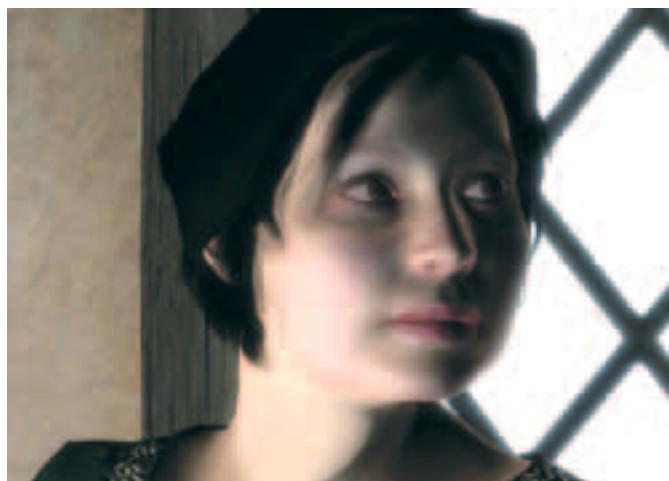
А неигровые персонажи... оживут. У NPC будет свой распорядок дня, работа и увлечения, запросы и потребности, согласно которым будет выстраиваться их поведение. Проще говоря, игровые статисты научатся спать, есть, ходить по делам, расслабляться за

кружкой эля, бить морду соседу по улице и даже красть вещи у тебя из рюкзака. Более не будет NPC-статуй, прибитых гвоздями к одному месту или, наоборот, бесцельно шатающихся от точки «А» до точки «Б».

Естественно, твои поступки и происходящие в мире перемены будут влиять на поведение неигровых персонажей. А особо важные и сюжетные персоны будут отмечены направлением на компасе, так что «случайно» ошибиться будет сложно. Кроме того, все ключевые персонажи будут озвучены, а их речь будет сопровождаться детальной мимической анимацией.

ШАШКИ НА ГОЛО

Значительные изменения претерпит боевая система Oblivion. Игра по-прежнему будет базироваться на атрибутах и навыках, но баттальной тактике в Oblivion придается особое значение. Три основных класса персонажа – вор, воин и маг – будут обладать своим собственным стилем ведения боя каждый. Если в Morrowind роль вора была неблагодарной, а самым грозным в сражении являлся





Лес возле дачи императора.



ся боевой маг, то теперь Bethesda хочет исправить оплошность, разделив пути каждого класса. Поэтому поединок в Oblivion станет настоящим испытанием даже для воина. Для каждого орудия убийства запланировано с десяток разных ударов и блоков, анимированных по высшему разряду, и оно не сможет проходить противника насеквоздь, не нанося удара. Появится смысл целиться в незашитенные области и заставлять противника раскрываться.

Касательно орудий дальнего действия разработчики совершенно четко высказались: арбалеты и метательное оружие отменяются, останутся только старые добрые луки. Зато ассортимент их будет поистине потрясающ, а стрел разных – тьма тьмущая. И кругом красотища, луга, леса, холмы. Настоящее раздолье для охотника.

ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Судя по скриншотам, новый движок – это нечто среднее между **Battlefield 1942** и **Unreal 3 Engine**. Все как-то слишком симптично, чтобы не возник вопрос о железе. Но

внятного ответа нет. Есть оговорки, что игра рассчитана на средний уровень ПК к моменту выхода и на следующее поколение игровых консолей, хотя комфорт нам обещан даже на не особо мощных компьютерах.

Игрокам, вооруженным по последнему слову техники, будет на что посмотреть. Тут тебе и иллюзорно-натуралистическое наложение текстур, когда наш глаз воспринимает глубину фактуры, которая на самом деле является не более чем плоскостью, и эмуляция эффектов человеческого зрения – адаптация к освещенности, ночной и сумеречный эффекты, а также светопамять сетчатки. Блики на гладких поверхностях, отражающие свет от множества источников, эффекты атмосферного натяжения воды и влага на стенах. А также абсолютно чумовой звук и наркотически затягивающий геймплей. Брызги крови, трюки, красоты природы и завораживающая мрачность подземелий. Все это пока лишь заявлено, но... Поживем – увидим! К тому же, ждать осталось не так уж долго – игра запланирована на четвертый квартал 2005 года.

СТАЛЬ ЕЙ К ЛИЦУ



Вот образ простой тамриэльской женщины-солдата, дослужившейся до звания капитана. В награду за верную службу императору ей были выданы парадные кольчужные латы из мифрила и магическое зелье Гербалайф. Между прочим, мать троих детей. Старшему уже за семь.

Тем, кто не съел мухомор, – в храм вход воспрещен!



Становись на причащение, дети мои.

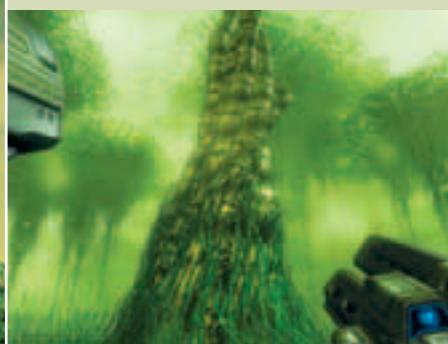




Текст: Михаил Панюшкин



■ Это не ковровая бомбардировка, это просто пейзаж такой!

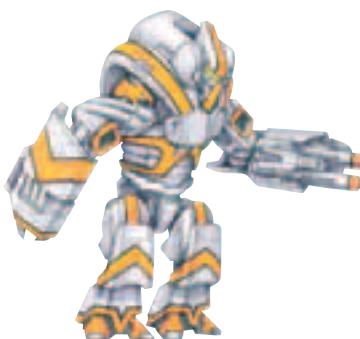


■ Деревья выглядят весьма натурально. И фантастично одновременно...

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Role-Playing Game/ First Person Shooter/ Space Sim |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| 1С |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Никита |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.parkan.ru |
| ДАТА ВЫХОДА |
| I квартал 2005 |

PARKAN: ХРОНИКИ ИМПЕРИИ 2

КОСМИЧЕСКИЕ АВАНТЮРЫ



вселенной «Паркан» мы узнали в далеком 1997 году, когда на свет божий появилась одноименная игра, названная «ролевым стратегическим шутером от первого лица». Моментально, хотя и не совсем правильно, окрещенная «российской Elite», она полгода держалась в топах продаж, да и после не особенно сдавала позиции, несмотря на стремительно устаревающую графику.

С тех пор минуло уже более семи лет, мир стал еще более проработанным, пополнившись «Железной стратегией», и «Сафари-Биатлоном», который представлял собой боевые гонки на одной из планет вселенной. Фанаты в очередной раз внимательно осматривали все уголки многочисленных миров, а разработчики – компания «Никита» – усердно ваяли вторую серию игры, обозначенную в прессе как «Паркан 2». И вот буквально на днях нам представилась возможность ознакомиться с уже работающей версией новой игры.

Компания Никита всегда подчеркивала, что делает, прежде всего, имитатор жизни пилота, а не симулятор корабля

■ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Как мне кажется, при создании сиквелов самым главным фактором является сохранение оригинальной концепции. С этим у второго «Паркана» все в порядке. Никита всегда подчеркивала, что делает, прежде всего, имитатор жизни пилота, а не симулятор корабля. Иными словами, часть времени мы проводим в космосе, перевозя грузы и кроша в капусту супостатов, пытающихся нам в этом помешать. Но как только мы подлетаем к планете, игра превращается в шутер от первого лица, и мы выполняем задания уже в новом качестве. Разумеется, погулять можно не только по планетам, но и по собственному космическому кораблю. В зависимости от марки корабля и от его оснащения, внутреннее убранство тоже будет отличаться. Но все равно наполненное всяческими забавными деталями оно будет выглядеть весьма правдоподобно. Например, среди помещений присутствует комната релаксации персонала, окна которой оформлены в виде зеленых лесов, а на столе, расположенным в центре, висит впечатляющая голограммическая модель корабля. В одном из корабельных отсеков расположен боевой костюм. Можно еще сходить в трюм, где расположены контейнеры с перевозимыми грузами. Причем, в зависимости от того, в какую ячейку «инвента-



ря» они уложены, их местоположение в пространстве будет меняться. Все подобные маленькие предметы интерактивны, их можно перемещать в пространстве.

■ Я НЕ ПОХОЖ НА SPACE MARINE

Похожая интерактивность наблюдается и во время наземного боя, одного из важнейших элементов игрового процесса второго «Паркана». Например, запчасти от роботов, которых ты убьешь, будут вполне реалистично разлетаться в разные стороны под воздействием взрывной волны. Красота, одним словом. Если считаешь, что самостоятельно не справишься, запускай в помощь боевых дронов, выгрузив их из корабля и приказав следовать за собой и атаковать противника. Не очень порадовала разве что анимация живых врагов – то, что они сплошь скользят над полом, конечно, легко списать на их роботизированную сущность, но выглядит это все равно не очень приятно.

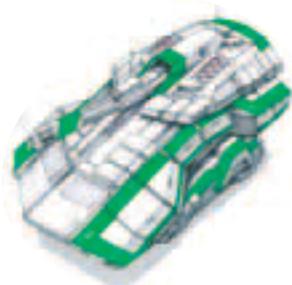
В остальном же вся «шутерная» часть игры заслуживает всевозможных похвал. Тут тебе и впечатляющие взрывы, и огромный масштаб карт. По словам авторов, размер исследуемой поверхности составляет целый квадратный километр. Раньше просторы были еще больше – два с половиной на два с половиной, но мир пришлось урезать для того, чтобы игроки, невзначай, не заблудились и гарантированно нашли все ключевые места на карте. Все планеты выглядят совершенно по-разному, картинка меняется от ледяных просторов и газовых облаков до обычных земных пейзажей. А модели кораблей особенно поражают воображение – исполи-

ны возвышаются над крошечными людышками, теряясь в небесах.

■ ОН МЕЧТАЛ БЫТЬ КОСМОНАВТОМ

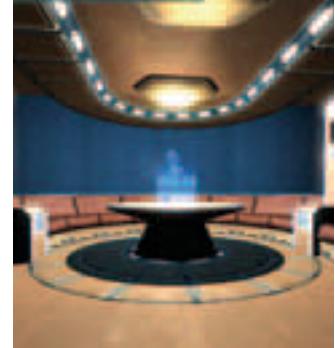
Разумеется, придумать что-то новое в космическом бою сложно. Десятки космосимуляторов за последние годы отшлифовали игровой процесс практически до полного совершенства. Летай себе взад-вперед, стреляй по врагам из пушек различного типа, развивайся сам и совершенствуя свое «корыто». Честно говоря, мне не очень понравился общий принцип управления кораблем. Чтобы он летел вперед, нужно постоянно держать кнопку «газа». Конечно, не стоило ожидать от «Паркана» ньютоновской физики, но мне лично гораздо больше по душе управление с уста-

■ Почему игру назвали именно так? Паркан – это древнее название бумеранга. А, как ты помнишь, самый мощный и уважаемый корабль в игре, который является символом силы и благородства, имеет форму этого волшебного оружия.



■ ПОДХОДИ, РАЗБИРАЙ...

Традиционная экономическая часть во втором «Паркане» никуда не делась. Снова у нас в распоряжении множество товаров, которые на разных планетах стоят по-разному (в единицах топлива) – все это богатство можно продавать и перепродавать. Для каждого предмета есть достаточно (но не через чур) длинное описание и трехмерная модель, которую можно посмотреть со всех сторон. Разумеется, можно покупать также и новые корабли. О том, что существует развитая система заданий, я даже и не говорю, это всегда было неотъемлемой частью «Паркана».



Космический бой в астероидах.



■ В таких вот зеленых джунглях может водиться что угодно!



новкой уровня тяги, наличествующее в играх типа *Privateer*. Тем более, что, когда в горячке боя срочно требуется включить форсаж, досадно обнаруживать, что пальцев на левой руке явно недостаточно для того, чтобы все успевать вовремя. Впрочем, управление мышью удобное и даже наглядное – в за-

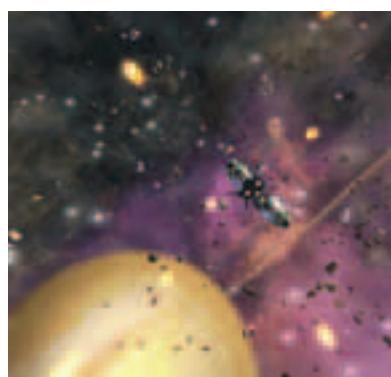
висимости от положения курсора, в центре экрана, рядом с прицелом появляется вектор направления, который показывает, в какую сторону поворачивается корабль. Весьма удобно: ведь чтобы сделать полный оборот, нет необходимости суматошно дергать мышку, достаточно лишь аккуратно подвинуть ее единожды.

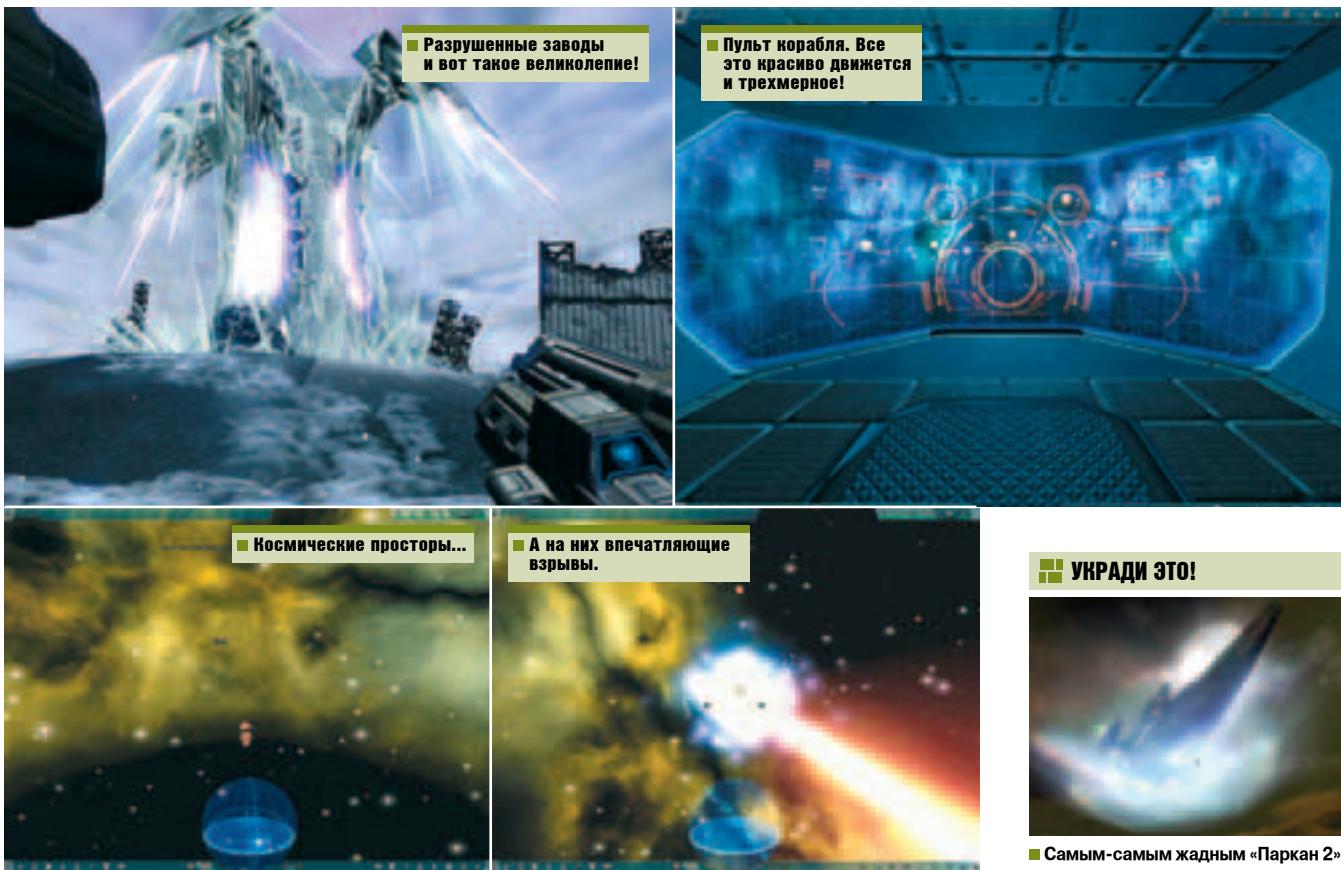
Разумеется, никуда не делась и возможность натравливать на противников дронов. Теперь их аж шесть видов, различающихся по мощности, скорострельности, защищенности и по внешнему виду.

Особенностью космических баталий во втором «Паркане» является чрезвычайная прочность оппонентов. Эдакий возврат к концепции *Elite*, в которой противника нужно было долбить на протяжении нескольких минут. С точки зрения игрового процесса сие очень и очень правильно, ибо разлетающиеся на составные части от пары выстрелов корабли навевают скуку. Этот же момент заставляет игрока не бросаться в каждую первую схватку, потому как далеко не из каждой битвы можно выйти победителем.

ПОСАДКА «ВСЛЕПУЮ»

Хоть нам и обещали обратное, посадка никак не симулируется. При подлете к планете проигрывается небольшой анимационный ролик, и вот мы (после долгой загрузки) уже на планете. К сожалению, команда «Никиты» пришла к выводу, что обеспечить реалистичную посадку при приемлемом качестве графики невозможно, это вам не *Elite 3* с сотней нетекстурированных полигонов, одновременно показываемых на экране. Все внимание ребята сейчас уделяют оптимизации боя на земле. Будем надеяться, что уж к третьему-то «Паркану» нас все-таки порадуют желаемым, а пока бог с ним.





■ ПОСМОТРИ ВОКРУГ

И, конечно же, пара слов о графике. Разработчики с гордостью говорят, что им первым удалось создать в России движок уровня третьего *Doom*, причем прилично работающий на слабых компьютерах. Несмотря на все мое почтение к программистам из «Никиты», кажется, что с подобным утверждением они несколько перебарщивают. Графика действительно весьма красочна, но основным плюсом движка является скорее реализация «два в одном» и трехмерного шутера, и космосима – с этой задачей он справляется прекрасно. В остальном же, графика лишь хороша, но не более того. На запланированный ответ последним буржуйским технологиям не тянет.

■ КАК РЕЗУЛЬТАТ

В сухом остатке имеем, пожалуй, одну из самых достойных на сегодняшний день российских игр. Любители серии, ручаюсь, взвоят от восторга, и примутся занимать очереди в магазинах уже сейчас – им-то и так известно, что игра получится отличной. А нам, простым смертным, остается надеяться, что к выходу игры в свет разработчики успеют поправить в ней те ляпы, которые нам довелось увидеть в бета-версии.



Самым-самым жадным «Паркан 2» предоставит возможность не расстреливать понапрасну замечательные корабли противника, а захватывать их. Согласись, в оригинальной игре этого не было – и очень зря!

В большинстве сражений сталкиваются десятки крупных кораблей и истребителей поддержки





Текст: Егор Просвирнин



■ Бойцы могут свободно перемещаться по развалинам домов.



■ Бетонный забор для них тоже не проблема – перекинуть, что раз плюнуть!

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Turn-Based Tactical Strategy |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Strategy First Interactive |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| | Руссобит-М, Game Factory Interactive |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | МиСТ ленд – Юг |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | До 4-х |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.mistgames.ru/projects/projects/alfa/news.shtml |
| ■ | ДАТА ВЫХОДА |
| | Январь 2005 года |

АЛЬФА: АНТИТЕРРОР

ПАТРИОТИЧЕСКИЙ ДИСКУРС

Тактические походовые симуляторы – игры, прямо скажем, довольно редко встречающиеся в каталогах издателей. Тактические походовые симуляторы, посвященные действиям настоящих спецслужб в реальных боевых операциях, – вид вообще едва ли не вымирающий. Тактических походовых симуляторов, посвященных действиям русской спецгруппы «Альфа» в Чечне и Афганистане, как утверждает «Всемирный игровой справочник», в природе не существует вовсе. Тем не менее, намедни мы не только видели, но и отчаянно играли в «Альфу: Антитеррор», особенно актуальную в свете последних антитеррористических инициатив нашего дорогого правительства.

■ ГОСУДАРЕВЫ ЛЮДИ

Прежде чем начинать повествование о драматических схватках (хоть роман пиши), в которых столкнулись твой покорный слуга, защи-

щавший честь родного издания, и олицетворявший коллектив разработчиков менеджер проекта **Ярослав Астахов**, необходимо кратко описать, во что именно мы играли. «Альфа» представляет собой максимально реалистичный (в разумных, естественно, пределах) тактический симулятор жизни и замечательных приключений одноименной группы российского спецназа, которая уже много лет бережет наш с тобой покой от посягательств разных уродов. В игре представлены как реальные, так и вымышленные операции группы, созданные под строгим надзором спецслужб – «МиСТ ленд’у» по их просьбе пришлось, например, убрать из игры миссию со знаменитым штурмом дворца Амина и кардинально переделать множество других. Разработчики, конечно же, не хотят, чтобы очередной Басаев использовал их творение в качестве пособия по тактике наших спецслужб.

■ ДАО МЕНЕДЖМЕНТА

Игру мы тестировали в режиме «hot-seat», где кроме российского спецназа были доступны также их немецкие коллеги (к моменту релиза игры список подразделений из разных стран значительно пополнится). Перед началом боя следовало выбрать команду, тщательно анализируя

Учащенное сердцебиение и покрытые потом ладони входят в стандартный комплект поставки



■ Разработка проекта была начата еще в 2001 году. Тогда проект носил рабочее название «Проект Альфа», а впоследствии получил название «АЛЬФА: антитеррор». Именно о буднях группы «А» «МиСТ ленд» сделал реалистичную фазовую стратегию, симулирующую современный бой. Для консультации проекта привлекались ветераны КГБ и действующие специалисты группы «А». Поэтому можно рассчитывать на максимальную достоверность даже в мелочах.

характеристики бойцов. Скажем, логично назначить в снайперы граждан с выдающейся меткостью и приличными навыками маскировки, в то время как гранатометчику потребуется большая сила. Набрав две группы спецназовцев (в каждой по четыре бойца, а всего в подчинении может быть до четырех таких групп), переходим к еще более волнительному процессу – подбору экипировки. Тут уж, как говорится, гуляй душа: пистолеты, автоматы, пулеметы, гранатометы, снайперские винтовки самых разнообразнейших видов и модификаций. Добавь сюда великое множество гранат, различные варианты головных уборов (от легкой вязаной шапочки до сверхпрочного шлема «Сфера-2») и бронежилетов (вполне заменяемых на маскхалаты) – и ты получишь мечту милитари-фрика. Созданный исключительно для мультиплеера, зарубежный спецназ бегает не с российскими СВД и «Стечкинами», а имеет свою, также максимально аутентичную подборку вооружений, с которой, конечно же, приходится прилично повозиться. Так, одев оба подразделения в самую прочную броню и выдав им в руки самые страшные пулеметы, ты получишь отряд буратин-смертников, которые не смогут ни увидеть, ни услышать противника, да еще и передвигаться будут практически черепашьими темпами – мощное оружие и экипировка весят преизрядно.

■ ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Как и в самой что ни на есть реальной жизни, первейшая задача командира спецгруппы – это обнаружение места вражеской дислокации с последующим занятием выгодной позиции и истреблением недружественных супостатов.

Начав с обнаружения, ты выяснишь, что каждый боец обладает честно просчитываемым углом зрения. Поэтому, например, положив бойца рядом с рельсами на железнодорожной насыпи, ты полностью укроешь его от случайных взглядов гуляющих на противоположной стороне врагов. Ты начнешь ценить каждое укрытие, цепляясь за камешек, деревце, груду мусора – лишь бы не заметили, лишь бы не увидели, лишь бы прошли мимо. Учащенное сердцебиение и покрытые потом ладони входят в стандартный комплект поставки. Кстати говоря, снайпер, переодевшийся в маскхалат и залегший в высокой траве, имеет невидимость, близкую к стопроцентной – до тех пор, пока не пошевелится (звук здесь также прос-

■ КРАТКАЯ ИСТОРИЯ «АЛЬФЫ»

29 июня 1974 года приказом Председателя КГБ СССР Ю.В. Андропова создано первое в истории страны антитеррористическое подразделение – группа «А». Первоначально подразделение насчитывало 30 человек и выполняло задачи по пресечению актов терроризма и обезвреживанию особо опасных государственных преступников. За 25 лет сотрудники группы более 800 раз участвовали в антитеррористических операциях и оперативно-боевых мероприятиях. Действие игры происходит в наше время, а по сему и оружие будет предельно реалистичным. В игре замечены пистолеты, метательные ножи, «Узи», РПГ, штурмовые и снайперские винтовки. Но этим список не вовсе ограничивается. Тринадцатый может драться и с помощью попавшихся ему под руку предметов – бутылок, стульев или кусков стекла. Интересно, сможет ли искусственный интеллект повторить такие фокусы? Даешь рукопашную в баре!





читывается максимально честно). То есть, можно устраивать засады и расстреливать ничего не подозревающих оппортунистов прямо в спину. С другой стороны, если любителя стрельбы в затылок обнаружат, его шансы на жизнь будут невелики.

Раскрыв местоположение противника, следует занять максимально удобное место для его ликвидации. При выборе позиции необходимо

помнить, что в игре присутствует физическая модель, позволяющая, например, простреливать насекомые деревянные двери и деревянные же межэтажные перекрытия. Также полезно не забывать о преимуществе высоты: высоко сижу, далеко гляжу, снайпером ужас навожу. Укравшийся на верхнем этаже полуразрушенной девятиэтажки ворошиловский стрелок пребывает в этаком эквиваленте христовой запазухи – до тех пор, пока друзья не побалуют его выстрелом из гранатомета прямо в окошко.

■ ОПЕРАЦИИ «АЛЬФЫ»

Наиболее яркими страницами боевого пути группы «А» являются операции по освобождению заложников, захваченных террористами в аэропорту г. Тбилиси (1983), в следственном изоляторе г. Сухуми (1990), в автобусе на Васильевском спуске в г. Москве, в п. Первомайский (1996), операция по штурму дворца Х. Амина в г. Кабуле (1979), участие в боевых действиях в Афганистане (обезвреживание главарей бандформирований, перехват и уничтожение караванов с оружием (1983–1987), а также многое другое.



■ ПОЗВОНИТЕ «911»!

Далее следует перестрелка, главная роль в которой отдана честной баллистике (в «Альфе» вообще, похоже, все честное). Мы лично были свидетелями, как одному счастливчику пуля прилетела прямо в лоб и... срикошетила – этот эффект дало редко встречающееся сочетание угла выстрела, большого расстояния и шлема максимальной степени защиты. На такие чудеса, впрочем, надеяться особо не стоит – попавший под перекрестный огонь даже самый удачливый боец проживет явно меньше светячки, приземлившегося на горящую свечу. Более то-





го, несчастный вполне способен удариться в панику, трусость и малодушие.

■ НЕРВНЫЕ СЕКУНДЫ

Все эти ужасы войны имеют место быть в походовой системе, коя очертаниями бровей смахивает на *Combat Mission*, величайший варгейм современности. Ты одновременно с противником отдаешь приказы, затем нажимаешь на кнопочку "Go!" и наслаждаешься 10-секундным (время можно увеличить до 20 или даже 30 секунд) роликом, генерируемый игрой по результатам выполнения твоих директив. При всем при этом вооруженное автоматическим и полуавтоматическим оружием население достаточно умно, чтобы, скажем, при виде внезапно появившегося оппо-

нента не продолжать ползти по указанному тобой пути к счастью, а самостоятельно пульнуть в глупую голову гада чем-нибудь громким и крупнокалиберным. Или даже запаниковать и забиться под первую попавшуюся кровать.

В общем и целом – перед нами отличнейший симулятор русского спецназа, достойная пища для ностальгирующих по *X-COM* и *Jagged Alliance*. С огромным нетерпением ждем официального релиза!



■ Сюжеты брались из рассказов альфовцев – воспоминания ветеранов, фотографии местности, в т. ч. аэрофотосъемку мест в Чечне. Многие материалы подбирались специально для игры. Первоначально «МиСТленд» принес на утверждение в Центр спецопераций ФСБ сценарии 12 миссий, но 11 из них были отвергнуты без объяснения причин. Просто нельзя – и точка. Поэтому, к сожалению, многое пришлось исключить, в том числе, интересные миссии о штурме самолетов, захваченных террористами.

Укрывшийся на девятом этаже снайпер пребывает в этаком эквиваленте христовой запазухи

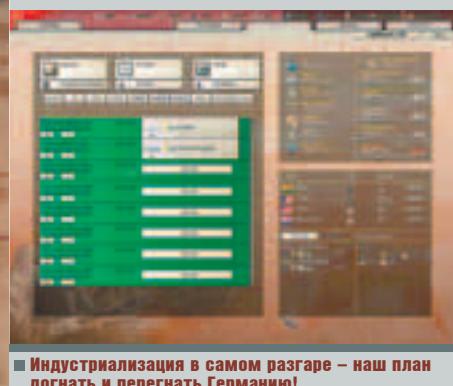




Текст: Егор Просвирнин



Пресловутый «День Д». Сжаты кулаки, сведены челюсти.



Индустриализация в самом разгаре – наш план догнать и перегнать Германию!

HEARTS OF IRON 2

НА ВЕРШИНЕ МИРА

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Global Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Paradox Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С / Snowball |
| РАЗРАБОТЧИК | Paradox Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Неизвестно |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.paradoxplaza.com/hearts of iron2.asp |
| ДАТА ВЫХОДА | 1 квартал 2005 года |

Мы видели будущее, мы смотрели в глаза бесконечности, мы поздоровались с пустотой, мы проглотили ядерную бомбу. Мы играли в сверхэкслюзивную, именную бета-версию *Hearts of Iron 2* (в варяжских землях «День Победы 2»). И сейчас расскажем тебе о ней все самые грязные подробности.

Для начала небольшое отступление. Эта статья, к нашей величайшей скорби, предназначена для тех, кто познал сладость первой части игры, – объяснять на трех полосах и десяти пальцах сакральный смысл шведской глобальной стратегии мы не будем, оставив сие занятие для всенепременной полноразмерной рецензии. Всем спасибо, все свободны, остаются только красноглазые стратегические фрики.

ДА ЗДРАВСТВУЕТ ВОЙНА!

В дом этих самых красноглазых фриков пришел самый настоящий стратегический праздник, с бородой из ваты и мешком подарочеков за спиной. Исполнилось их главное желан-

ние – воевать-воевать-воевать-воевать, пока не отсохнут руки-ноги и не развалится страна. Как ты, конечно же, помнишь, в прошлой части игры стремительное расширение жизненного пространства выбранной нации очень сильно ограничивалось народным недовольством, возникавшим каждый раз при объявлении войны другому государству. Оное недовольство серьезно снижало экономический потенциал родины и искоренялось достаточно долго для того, чтобы мы миллион раз успели взвесить все «за» и «против» перед вторжением в какую-нибудь маленькую страну. Нынче все ровно наоборот: возмущение в два раза меньше влияет на промышленный потенциал, а успокаиваются народные массы просто-таки стахановскими темпами. Вдобавок ко всему, при определенной последовательности действий, правительство осознает все плюсы ведения захватнических войн, что, понятное дело, уменьшит народный гнев до какого-то совсем смешного минимума. Правительство подверглось не менее приятным изменениям. Ко всяческим министрам добавили своеобразные «ползунки» (авторитаризм-демократия, правые-левые, «ястребы» – «голуби» и т.п.), очень точно отражающие политику страны. Скажем, постоянно на кого-то нападая, ты непременно добьешься смещения «изоляционизма» на «интервенционализм», что, в свою

Не выделяя денег на перевооружение, к началу Второй мировой ты придешь с армией образца 1918 года



очередь, принесет приятные бонусы, в том числе пониженнную народную возмущимость.

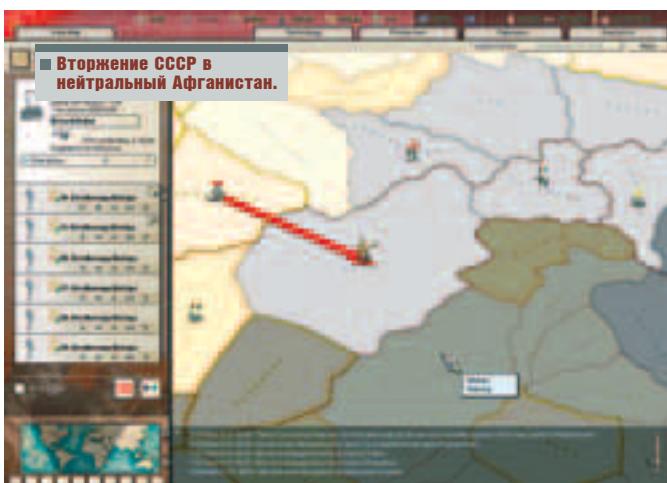
■ ВВП и МИД

Система дипломатии подверглась тотальной переработке. В моем дипломатическом опыте все попытки повлиять на другую страну сводились к увеличению отношения к вам на единицу за довольно нескромную сумму денег. Отношение, в свою очередь, влияло на цены, заламываемые страной при торговле. То есть, вместо охмурения какой-нибудь Молдавии, необходимо для начала наладить прочные контакты с потенциальными импортерами/экспортерами, потому что, начав активно развиваться, ты будешь испытывать потребность во внешних источниках ресурсов. Заодно порадовало более корректное обыгрывание исторических событий – скажем, в предыдущей части после подписания пакта Молотова-Рибентроппа страны Балтии стабильно отказывались аннексироваться, и приходилось объявлять войну. Сейчас же наши меньшие балтийские братья с первого раза согласились виться в дружную семью народов СССР, что, несомненно, идеологически верно. Промышленность не осталась в стороне от активных реформ. Во-первых, нам дозволили заказывать сразу столько фабрик, сколько душа пожелает, а потом просто рассовывать их по регионам. Во-вторых, в бюджете добавились две новые статьи расходов «первооружение армии» и «обеспечение подкреплениями». Не выделяя ни копейки на первый пункт, к началу Второй мировой ты придешь с вооруженными силами образца 1918 года – бесплатно поставлять новейшее

оружие тебе никто не будет. Естественно, чем больше армия, тем больше трата – доведение до ума той же РККА представляет собой дорогостоящий и в некоторой степени мучительный процесс. Вторая строчка «оживает» только во время сражений – пожадничав с деньгами, ты через некоторое время с удивлением обнаружишь, что твои дивизии состоят из полутора человек – остальных побубил коварный враг. Если ты подумал, что пополнение рядов ручками кануло в Лету, то ты абсолютно прав. Заодно разрешили самостоятельно изготавливать бригады, которые потом в частном порядке можно присоединить к понравившейся вам дивизии. Сам список бригад, кстати, значительно расширен – появилась, например, полицейская бригада, крайне благотворно воздействующая на восставшие территории.

■ ДЕНЬ ПОБЕДЫ

Предыдущая часть игры появилась в 2002 году и представляла собой первую в человеческой истории глобальную стратегию в реальном времени, посвященную Второй мировой войне. Выбрав одну из участвовавших стран, ты окунался в пучину политики, дипломатии и военных действий. Особенно интересна была боевая система – тебе позволялось планировать военную операцию буквально до минуты – на рассвете несколько авианалетов, чуть позже – танковая атака, а за ней уже идет пехота, завершающая разгром супостата.





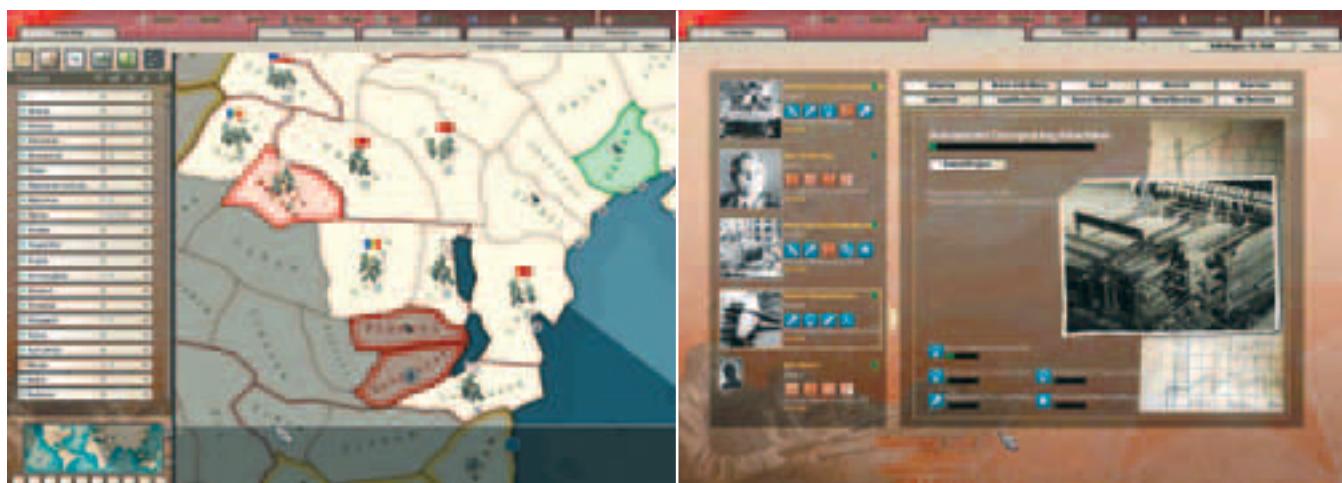
■ ЛОМТЕВОЗ ПРОГРЕССА

Никакого промышленного развития не может быть без, конечно же, технического прогресса. Наука в предыдущей части пугала случайных прохожих – даже ваш покорный немного сдрейфил, попав в первый раз на экран исследований. Основный вопрос был, естественно: «Куда бежать, чего хватать?». От количества доступных изобретений глаза разбегались на противоположные стороны черепа. К счастью, сейчас всю эту вакханалию пресекли, радикально сократив число проектов и добавив простые и понятные технологические деревья, в которых разберется даже твой младший братик. Чтобы ты не заскучал в этой спартанской простоте, тебе подарили исследовательские коллективы – каждый из них на чем-то специализируется и каждому из них ты должен

дать какое-то задание. Ясен пень, что специалиста по атомной энергии не следует бросать на механизацию сельского хозяйства, а военного-теоретика – на рационализацию производства. Осознав эту банальную, в общем-то, истину, ты избавишь себя от множества проблем.

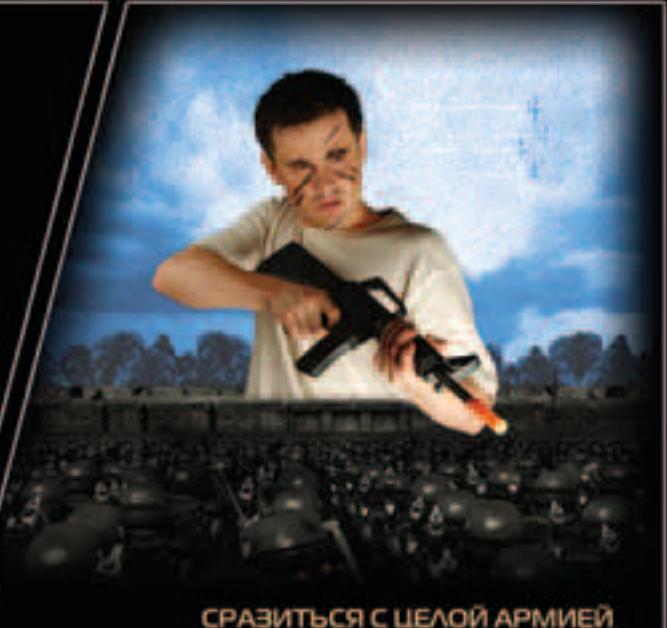
Ну и, конечно же, война – которая, как известно, всем любителям стратегий мать родная. Тут изменения, прямо скажем, не столь радикальны – добавили новые типы заданий для отрядов да поиграли с системой аэродромов. Задания теперь могут включать в себя, например, «support attack», которую может провести находящаяся в соседней провинции армия, или, скажем, антипартизансую деятельность, резко снижающую желание местного населения устраивать вооруженные митинги. С аэродромами все несколько сложнее – самолеты более не летают куда хотят, они жестко привязаны к авиабазам, за которые, конечно же, ведутся кровопролитные бои. Все остальные шокирующие подробности ты сможешь узнать из нашей рецензии в первом квартале 2005 года.

Специалиста по атомной энергии не следует бросать на механизацию сельского хозяйства





ВОЗГЛАВИТЬ МАФИОЗНЫЙ КЛАН



СРАЗЬСЯ С ЦЕЛОЙ АРМИЕЙ

ХОЧЕШЬ?



ОТПРАВИТЬСЯ НА НЕОБЫЧНОЕ СВИДАНИЕ



СТАТЬ ЧЕМПИОНОМ МИРА

PlayStation®2
НЕТ НИЧЕГО НЕВОЗМОЖНОГО!



ИГРАЙТЕ В ЛУЧШИЕ НА ПЛАНЕТЕ ВИДЕОИГРЫ,
СМОТРИТЕ ФИЛЬМЫ НА DVD, СЛУШАЙТЕ МУЗЫКУ...





Текст: Денис «worm» Давыдов

С таким спойлером и на деревенскую дискотеку не стыдно приехать. Еще бы тонировку...

Любопытно, сколько конкурентов SimBin застрелилось, взглянув на этот скриншот.

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Racing Simulator |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | 10tacle / Electronic Arts |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | SimBin Development Team |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | До 56 |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.gtr-game.com |
| ■ | ДАТА ВЫХОДА |
| | начало 2005 года |

GTR: FIA RACING SIMULATOR

ОТКРОВЕНИЕ ЧЕМПИОНАТА

Выход пресс-демо *GTR: FIA RACING SIMULATOR* самым серьезным образом взбудоражил общественное мнение. Предназначенную исключительно для рыцарей пера демонстрационную версию наши западные коллеги утаить не сумели.

В скором времени она стала достоянием пользователей интернета, среди которых оказалось немало виртуальных пилотов, готовых убить каждого, кто попытается опровергнуть тот факт, что **SimBin** делает лучший на сегодняшний день симулятор класса GT.

■ ПОДРЫВ УСТОЕВ

Единственным достижением разработчиков из SimBin Development Team, собранных и сплоченных в 2003-м году трехкратным победителем шведского чемпионата GT **Хенриком Руосом** (Henrik Roos), до недавнего времени была лишь модификация **F1 2002 – GTR 2002**. Проект, унаследовавший от прообраза все

ключевые недостатки, оказался не в состоянии окончательно вытеснить с пьедестала конкурентов, но в полной мере раскрыл потенциал команды. Прошлогодние успехи, в частности, позволили получить SimBin лицензию FIA, обычно свою благосклонность направо и налево не раздающей. Факт, демонстрирующий серьезность, с которой в SimBin подошли к работе. Как минимум, теперь мы вправе ожидать от GTR лицензированных трасс, болидов, команд и пилотов – непременных атрибутов серьезного симулятора.

Поспешим успокоить скептиков, справедливо полагающих, что F1 2001\2002, мягко говоря, не блестала, даже несмотря на заслуженное признание публики. Нынешний движок GTR давно уже не тот, его буквально переписали с нуля. Та же участь постигла и сетевой код, кардинально переработанный с учетом запросов игроков, не мыслящих симулятора без толкового многопользовательского режима.

Сетевые возможности обещают быть нескромными. Даже обладатели модемов смогут оценить прелести борьбы минимум с двадцатью соперниками, а маньяков обязательно обрадует возможность управлять одним болидом вчетвером (по очереди, разумеется). Кроме того, для игроков, не приемлющих не-

В области физики SimBin планируют сделать многое, оставив далеко позади предыдущую разработку



честных способов, успехи в борьбе с живыми соперниками будут поощряться новыми болидами в одиночной игре.

■ ЗАБЫТЫЕ ГЕРОИ

В области физики SimBin планируют сделать многое, оставив далеко позади предыдущую разработку. Объявив приоритетной целью сделать, наконец, нормальные шины, разработчики взяли на себя немалую ответственность. Поклонники симуляторов наверняка припомнят похожие проблемы, возникшие у **Image Space Incorporated** – разработчика упомянутых F1 2001\2002. Взявшись переделывать движок ISI, протеже шведского чемпиона просто обязаны выполнить свое обещание, чтобы не оказаться в когтистых лапах фанатов виртуального автоспорта.

Раздав вагон обещаний, SimBin пошли дальше. Свежеанонсированная разработка *Live Track* уже успела вызвать немало споров в профессиональной тусовке автогонщиков. Судите сами, с внедрением новой технологии движок игры станет учитывать не только такие банальные особенности, как зависимость состояния покрытия от погоды, но и сущие мелочи. Частицы пыли, сдуваемой на трассу с гравийных ловушек, и неизбежное образование тонких слоев из продуктов износа покрышек – все это по зубам *Live Track*, способной влиять на поведение болида самым серьезным образом.

Вопрос о перспективах уникальных технологических новшеств, несмотря на выход уже двух демо-версий, пока остается открытым. Однако в прочих областях физического

движка, ответственного за поведение болида на трассе, SimBin добились впечатляющих результатов.

Совсем не зря эти ребята заручились поддержкой FIA. Таким образом, разработчики получили доступ к поставщикам комплектующих для команд и к процессу, без которого симулятор не может называться таковым, – моделированию аутентичных трасс.

Подобные нюансы излишни при аркадной езде по рельсам, но в GTR, обладающей обширными настройками болидов, это не более чем естественное препятствие на пути к результативным кругам. Не зря на вооружении игры в настоящий момент находится *MoTeC Interpretier* – программа для анализа данных, полученных в результате телеметрии (кстати, в работе инженерами реальных команд ис-

■ Помимо обещанных фирменных треков, воспроизведенных с филигранной точностью, создатели GTR порадуют тебя самодельными трассами, существующими только в их головах.

■ УРОКИ СЕЛЕКЦИИ

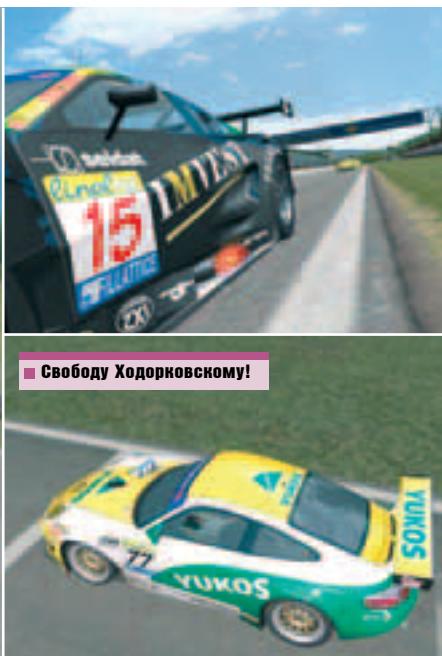
Движок ISI, на котором «бегала» **F1 Challenge '99-'02**, является сегодня фундаментом для целого ряда игр, куда входит и кардинально обновленная его версия, лежащая в основе **GTR**. Помимо очевидных плюсов грамотно спродюсированной игры, многочисленное потомство получило от предка наследство в виде неадекватных в ряде режимов сцепных свойства шин, мало реалистичную погоду и «кривые» треки. Решит ли все эти проблемы **SimBin** – увидим.



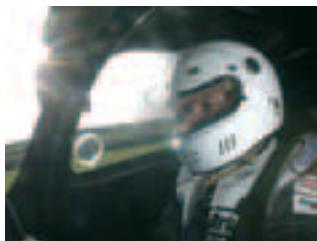
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | GTR: FIA RACING SIMULATOR



■ Парковка. Исполняется натуралистичными блондинками.



■ НАДЕЖНЫЕ РУКИ



■ Поскольку GTR задумывается как самый серьезный из самых серьезных автосимуляторов, то и тестируют его пока что – самые серьезные автолюди. То есть, профессиональные гонщики. Оные гонщики подтверждают: автомобили в игре ведут себя как настоящие. Даром, что в мониторе.

пользуется точно такая же). Лучшего оружия в борьбе со временем настоящему «хотлаперу» не найти – не в игрушки тут играем.

■ ШОФЕРСКАЯ

Судить о будущем симуляторе только на основании обещаний разработчиков было бы нечестно. Конечно, мы пробовали GTR в деле; кое-что понравилось, кое-что нет – говорить об этом серьезно пока еще рано. Но, даже не прогнозируя будущий результат, очевидно, что GTR 2002 для SimBin – пройденный этап. В новом GTR все будет по-новому. И шины, и тормоза, и инерция, и управление – все.

Когда резкий низкочастотный звук выхлопа заполняет окружающее пространство, хочется продать душу дьяволу за обладание релизной версией. Такие же чувства возникают на треке. Распределение массы и работа подвески вкупе с точно выверенным рулевым управлением, кажется, способствуют тому, чтобы учиться ездить заново.

В мире не так много игр, с достоинством обходящихся с самыми замысловатыми мани-

пуляторами. В GTR реализована поддержка педальных узлов со сцеплением, не говоря уже об обратной связи – для жизнеспособности замысловатой геометрии поверхности трека это необходимое условие. Впрочем, вид одних только настроек руля способен произвести впечатление. В динамике эмоции же бывают через край – отлично сделано!

■ МЕЖДУ СТРОК

Разработчики стараются оправдать и чаяния простого луда. На массы, непременным атрибутом которых является буханка хлеба в руке и билет на вечерние зрелища, будет работать продвинутая визуальная система повреждений и «карданный» режим.

Равнодушные к сетевым баталиям игроки получат в распоряжение полноценный чемпионат с исчерпывающим выбором болидов обоих классов (GT и n-GT) и прочие пряники. Непонятно пока, собирается ли SimBin таким образом подстрелить сразу двух зайцев, но если вы родились с гоночным ремнем на груди, за режим игры simulation, можно не волноваться.

■ «Сантиметры успеха».



МИР, ГДЕ СТИРАЕТСЯ ГРАНЬ МЕЖДУ ВЫМЫСЛОМ И РЕАЛЬНОСТЬЮ.
МИР, ГДЕ ЖДЕТ СВОЕГО ЧАСА ТАЙНА СТАРИННОГО РОДА.

MYST[®]

IV

REVELATION

«Myst IV - это незабываемое путешествие в мир чудесных фантазий, из которого вам не захочется возвращаться»

«Путеводитель: PC Игры»



САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ КВЕСТ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ!



WWW.MYSTREVELATION.COM

©2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Myst[®], IV Revelation, O'm[™], Cyan II, and MystII are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.

©2004 «Руссобит» (Лицензионный). Все права защищены. www.ubisoft-m.ru.
Ответный адрес: support@ubisoft-m.ru; [800-579-55-59](tel:800-579-55-59), а также на форуме по адресу: <http://www.ubisoft-m.ru/forum/>





Текст: Михаил Панюшкин



■ Попробуй, догони!

■ С такой гадостью приходится сражаться, ужас!

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Third-Person Action |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Disney |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| | Новый Диск /Snowball |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Heavy Iron Studio |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ |
| | Один |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | thq.com/theincredibles |
| ■ | ДАТА ВЫХОДА |
| | 2004 год |



СУПЕРСЕМЕЙКА

ТАБУН СУПЕРМЕНОВ

В последнее время в российских игровых конторах вспыхнула эпидемия страшного вируса. Непонятно, каким путем это заболевание передается (наверняка сетевыми методами), но симптомы его очень и очень прости: весь персонал немедленно загорается идеей озвучивать и переводить на родную речь игры странных западных компаний, созданные по мотивам еще не вышедших мультфильмов. Остается только посоветовать работникам применять меры предосторожности – сетевые экраны там, антивирусы...

Впрочем, профилактика – это дело уже пропущенное, посему нам придется попросту бороться с последствиями. Так вот, результатом заболевания известного коллектива **Snowball** стало появление на нашем рынке игры-сателлита по мультфильму "**The Incredibles**", в русской редакции «**Суперсемейка**».

■ ПАПА, МАМА, СЫН... ЕЩЕ СЫН, ДОЧЬ

Сюжет мультфильма, который в точности повторяется игрой, понятное дело, до поры и до времени держится в секрете. Однако, кое-какие факты, тем не менее, известны. Жил-был юный Супергерой, обладающий, как это ни парадоксально, супер силой. Спасал он кого ни попадя. Эх, молодость, молодость. Был он не единственным в Городе (ага, именно так, с большой буквы), параллельно с ним добрые дела вершила некая Супервумен. И все вроде бы было хорошо, ребята занимались своей работой, но вот однажды при проведении задержания одного особо опасного преступника городу были причинены крупномасштабные повреждения, потому что герой несколько не рассчитал силы. И злобная мэрия отправила его в отставку, запретив заниматься своими прямыми обязанностями. Супергерой женился на супергероине и жил обычной жизнью, ничем не выдавая своего прошлого, и лишь изредка наведывался в кладовку, обклеенную старыми газетами, и вспоминал там свои подвиги. В семье героя родилось трое детей. Жили они, жили, никого не трогали, и вдруг Супергерою приходит сообщение по старым каналам, что активизировал свою деятельность суперзлодей Синдром, и стране снова нужна помощь. Хороший Парень наряжается в старый костюмчик и отправляется на дело, а за ним и вся семья, кроме самого маленького ее пред-

**Соскучились по хорошей анимации?
Пропускать «Суперсемейку»
однозначно не рекомендуется**



ставителя. Разумеется, кончается все хорошо. Но это в мультфильме. А в игре нам придется еще немало постараться, чтобы это произошло.

■ В СТУДИЮ!

Уж не знаю, тенденция ли это современных игр по мультипликационным фильмам, но нас опять ожидает еще одна вариация на тему *Beyond Good and Evil*. А это значит, что будет много красочных и разнообразных уровней, и десятки врагов будут пытаться помешать выполнению нашей благородной миссии. У нас же есть, что им противопоставить! В борьбе с силами зла будет принимать участие весь семейный совет, а значит, врагам не по здоровится. Большую часть игры мы будем проходить за главу семьи – Mr. Incredible. Его главный козырь – сила. Он без труда может навалять любому количеству супостатов своими чугунными кулачищами, а при необходимости и хватать их за шкирку, дабы впоследствии использовать по назначению. Например, кинуть вдаль, чтобы активировать переключатель, до которого сложно добраться, или кинуть еще в одного гада, чтобы тот отбросил копыта.

Кроме того, иногда нам придется поиграть за очаровательную мамашу, главная черта которой – неимоверная эластичность. Она может хватать врагов своими вытягивающимися руками. Ну и, конечно, куда же мы можем подеваться без сына и дочки? Первый умеет развивать огромную скорость, а вторая –ставить щит и становиться невидимой.

В соответствии со способностями персонажей, различаются и типы игры. В случае с папашей и мамашей это типичное «вынеси их

всех и пропрыгай к базе», сестренка поднаторела в stealth-action, а уровень, на которых участвует мелкий братец напоминают скорее гонки с препятствиями.

Но не стоит думать, что этими тремя типами ограничивается все разнообразие уровней! По ходу игры персонажи действуют то порознь, то вместе, зачастую порождая весьма эффективные гибриды. Вот, например, бешеная гонка по базе злого профессора, при которой братец быстро бежит, а сестра защищает его силовым куполом, или полет Mr. Incredible, уцепившегося за ногу юного злодея, у которого, вдобавок, постоянно тикает бомба.

Кстати, за успешное выполнение игровых задачек нас награждают виртуальными конфетами – например, концепт-артом, материалами из making-of, очень красивыми обоями и прочими фанатскими вкусностями.

■ Четыре основных играбельных персонажа – это, как ни странно, не предел. Им иногда помогают второстепенные герои, которые могут спасти в трудную минуту (например, помочь в схватке). Впрочем, на них не стоит особо рассчитывать...



■ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

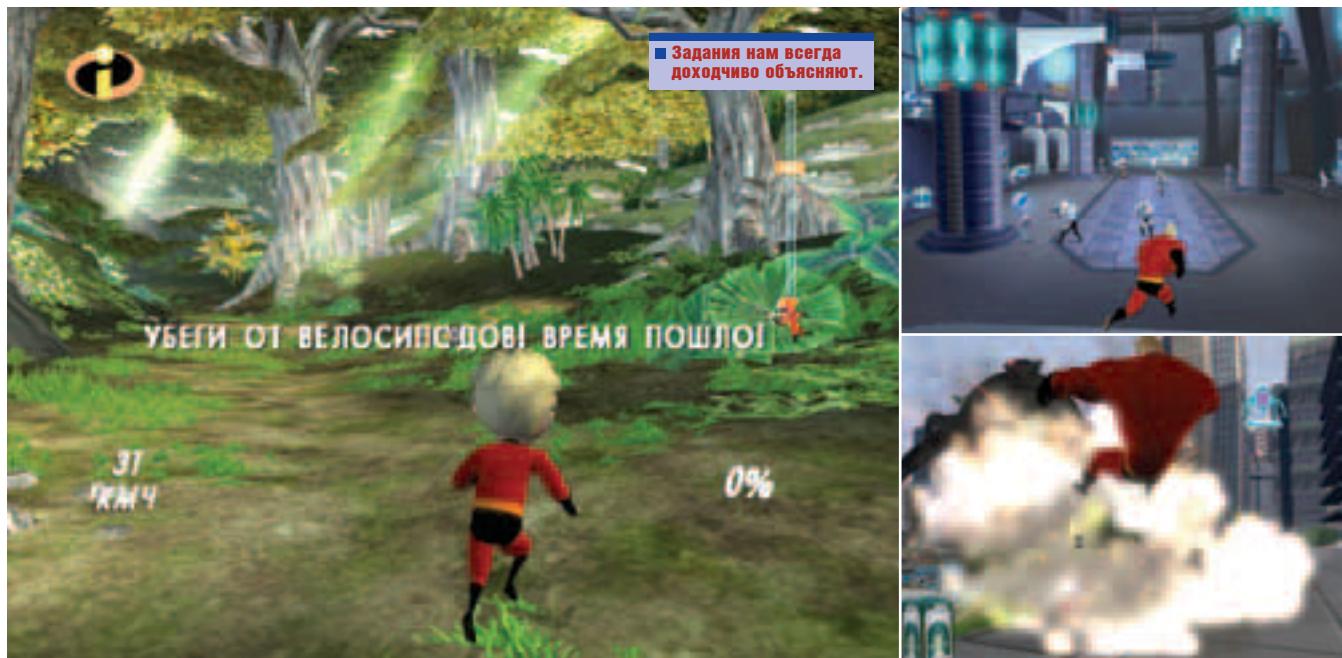
Кроме основной игры «Суперсемейка для взрослых», существует еще одна – «Суперсемейка: Забавные приключения». Она предназначена для самых маленьких любителей мультика, от четырех до двенадцати лет, и представляет собой набор смешных и простых мини-игр, часть из которых придется сыграть за представителей семьи в обычном обличии, часть – за суперсемейку. Все тоже чрезвычайно красочно, с мультипликационными вставками, и очень захватывает. Ребенок будет доволен.



■ Танки, пушки и броня – одинакова фигня!



■ Мамаша при полной луне. Красиво!



■ ДА ВЫ НА НИХ ПОСМОТРИТЕ!

Говоря об очаровательности миссис Incredibile, я нимало не кривил душой. Разумеется, она прекрасна как май в мультипликационном обличии (Pixar, куда деваться), но даже на движке игры она смотрится весьма и весьма неплохо. То же самое можно сказать об остальных ребятках из суперсемейки. Они выглядят, если не точь-в-точь как в мультике, то, по крайней мере, очень похоже, навевая страх на злодеев, выполненных столь же великолепно. По поводу дизайна уровней можно было бы даже не говорить – он, если не повторяет ленту, то только в малых деталях, общий же дух и атмосфера переданы просто замечательно, яркие текстуры и многочисленные световые эффекты понравятся и взрослым, и детям.

Очень порадовала также музыка и озвучка

персонажей. Мелодии сопровождения зачастую достойны того, чтобы слушать их отдельно, а во время игры они очень гармонично вплетаются в ткань процесса прохождения. Забавные же реплики, которые постоянно отпускают все персонажи (например, папаша постоянно жалуется на свое растолстевшее тело и грозится сесть на диету, а мамаша кричит различные псевдофеминистские лозунги), озвучены теми же самыми актерами, что участвуют в официальном переводе мультфильма, так что никаких проблем с интонацией расслышать не удалось.

■ СМЕЛО МЫ В БОЙ ПОЙДЕМ!

Прекрасное времяпровождение не только для детей от четырнадцати лет, но и для их родителей. Красочные уровни, перемежающиеся вставками из анимационного фильма, заставляют поверить, что процесс практически непрерывен, создается впечатление, что играешь в мультфильм. Если вы соскучились по хорошей анимации и любите такого рода игры, то пропускать «Суперсемейку» однозначно не рекомендуется!

Будет много красочных уровней и десятки врагов, которые попытаются помешать выполнению заданий



"NON-STOP ACTION" - AG.RU



BLOODRAYNE™



© Majesco Sales, Inc., 2004. Разработка Terminal Reality. Логотип, название и персонаж «BloodRayne» являются зарегистрированными товарными знаками Majesco Sales, Inc. Все права защищены. Использование программы на территории России, стран СНГ и Болгарии принадлежит ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многожанровый), e-mail: sale@nd.ru. Заказ лисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



www.nd.ru



Digital Publishing



Текст: Илья Азар



■ Эта мрачноватая карта дает представление о размерах города.



■ Тихая и спокойная уличка. До тех пор, пока тот человек до вас не дошел.

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Survival Horror/Shooter/RPG |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Бука |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Ice Pick Lodge |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.pathologic-game.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| I квартал 2005 года |

Ищи видео-
интервью
на диске

МОР. УТОПИЯ

ТЕАТР В ВАШЕМ МОНИТОРЕ

В этом месяце мне посчастливилось познакомиться сразу с двумя российскими играми, которые не эксплуатируют тему Второй мировой войны или русского народного юмора, а хващаются оригинальной концепцией (см. рецензию на «Саботаж» в след. номере). И это, откровенно говоря, радует. В Америке, где независимых разработчиков подминают под себя корпорации, для которых ценность игры заключается в размере приносимой ею прибыли, оригинальные проекты выходят все реже. В России индустрия все еще «встает на ноги», и разработчики не боятся потрясать мир своими идеями. С «Мором» по степени свободы и разнообразии геймплея, как уверяют в Ice Pick Lodge, сравняться просто некому. И эти слова не являются пустым бахвальством...

Есть два основополагающих подхода, которыми руководствуются разработчики. Первый:

игру надо делать максимально приближенной к реальности, чтобы игрок мог претворить в жизнь свои желания, которые ему мешает выполнить на деле отсутствие либо сил, либо таланта, либо денег. Второй подход состоит в том, что игра должна моделировать ситуации или миры, которые человеку по определению не доступны. Оба подхода имеют своих преданных сторонников, но кто-то, например я, давно и безуспешно ищет в играх нечто третье. В одном типе игр ты не чувствуешь себя в игре, а скорее, в кресле автомобильного автомата в ближайшей бильярдной. А вымышленные миры не дают ощущения присутствия, ведь подсознательно ты не веришь в происходящее. «Мор», как мне показалось, совсем другая игра. Она моделирует вроде бы реальный мир – с железной дорожной станцией, собором, людьми, спящими в кроватях и пьющими чай из чашек, однако, все вовсе не так безоблачно. События развиваются в нашей системе координат, но с небольшими отклонениями. Какая-то шестеренка механизма покорежена или вертится слишком медленно, и естественный ход нарушен. Именно на этом приеме, например, строится большинство рассказов аргентинца Хулио Кортасара (Julio Cortazar).

Создатели изначально не видели свой замысел в рамках компьютерной игры, и это пошло «Мору» на пользу



■ СВОБОДА И НЕЛИНЕЙНОСТЬ

Город, в котором разворачивается действие «Мора» – небольшой поселок на окраине цивилизации, в котором люди живут обычной жизнью. Однажды в городок приходит непонятная смертельная болезнь, которая постепенно распространяется по улицам. В начале игры ты волен выбрать одного из трех персонажей: бакалавра медицинских наук, следователя или армейского командира. У каждого из них своя задача и своя игра. Бакалавр должен найти спасение от этой заразы. Его приключение начинается в постели приютившей его блондинки. Армейский командир должен принять решение: уничтожать этот город и его жителей, или нет. Он начинает свой путь на железнодорожной станции, где лишает жизни двух напавших на него бандитов. За следователя пока играть не дают, но известно, что это девушка, и она должна найти причину болезни. Все действие разбито на 12 дней, и время не стоит на месте. Каждый новый день ты будешь узнавать, что изменилось в городе за сутки. На происходящее не в последнюю очередь влияешь ты сам. Конечно, ключевые события игры произойдут, даже если ты так и не выйдешь из дома соблазнительной блондинки в пеньюаре, но свобода действий в игре обещается обширная. События нового дня и финал игры будут различаться в зависимости от твоих поступков. Главное, что город в отличие от того же «Саботажа», дышит. В большинство построек можно зайти, со многими персонажами поговорить, а они, в свою очередь, могут дать тебе случайные квесты. Звучит, как

RPG? Не совсем. Да, твой персонаж обладает характеристиками, но они с течением игры не увеличиваются, а, наоборот, уменьшаются. Это сказывается вирус, поразивший город. Влияют на твоё состояние и голод, и усталость. В инвентаре с приличным количеством пустых слотов уже с самого начала есть приличный набор различных стимуляторов. Основной параметр, на который будут влиять твои действия в городе, – твоя репутация.

■ ДЕЛО ПАХНЕТ ШЕКСПИРОМ

На данной стадии игры судить о том, что получится, в итоге довольно трудно. Альфа-версия ощутимо тормозит, несмотря на то, что, по заверениям разработчиков, игра будет пристойно смотреться даже на средненьких машинах. В это легко верится, ведь графический

■ ВОКРУГ ИГРЫ

Особого внимания заслуживает сайт [«Mora»](#). Он непохож на обычные странички, посвященные игре. Члены московской команды **Ice Pick Lodge** выкладывают на него то, что на самом деле является частью самой игры. Ты сможешь узнать, например, что семья кладбищенского смотрителя спит в обнимку с покойниками или что некий караван «Бубнового туза» причастен к исчезновению более 150 детей. Кстати, английское название игры – **Pathologic**, то есть «отклонение от нормы».



■ Как ни странно, город особенно жуток на рассвете.



■ Через мгновение этот человек совершил двойное убийство.



движок воображение не поражает. Текстуры довольно однообразные и корявые, да и сама графика отнюдь не великолепна. Но это совершенно не важно, ведь в играх, которые должны увлечь вас сюжетом и глубиной проработки игрового мира, это – не главное. Кстати, изначально игра задумывалась, как сценическая постановка. И только потом разработчики поняли, что только в компьютерной игре можно воплотить то, что им хочется. Именно отсюда берут корни ветвистые диалоги и странные театральные персонажи.

■ ШАГ К ИСКУССТВУ

То, что создатели не видели свой замысел в рамках компьютерной игры, наверное, и делает ее непохожей на все остальные проекты. Игры давно готовы вырасти из коротких штанишек развлечений для детей и молодя-

щихся взрослых в отдельный вид искусства. В этом смысле именно «Мор», а не *Call of Duty* – действительно кинематографическая игра. Она создает ощущение какой-то невыразимой угрозы, надвигающейся из-за угла. Настоящего зла, не игрового. Это не приставочный хоррор, когда ты внутренне готов к зомби, который вот-вот появится из темноты. «Мор» использует более тонкие приемы, которых не хватало индустрии ранее. Игра нашей мечты? Да, но что из задуманного останется к релизу, до сих пор неясно. Многим может стать скучно, ведь стрелять здесь придется редко. Любителям побродить и подумать, наоборот, не понравится реальное время, неумолимо отсчитывающее дни. А вдруг ребята решат угодить еще и твоему младшему брату? Игра мечется между жанрами, а стремление угодить всем – это, как известно, палка о двух концах. Но очень хочется, чтобы у них получилось потрясти закостеневшую индустрию. Ждем, надеемся и верим. Как только выйдет окончательная версия игры, мы первыми тебе все подробно расскажем.

На происходящее в игре не в последнюю очередь влияют именно твои действия. Судьба города в твоих руках



СОВЕТЫ
ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ



DEMOLITION DERBY



Советы по игре. Для получения более подробной информации обратитесь по тел.: (495) 720 99 91.

КОМБАТ

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Беседовал: Антон Комаров

Военно-историческая тематика подарила нам немало успешных игровых продуктов в разных жанрах. Но это нисколько не смущает амбициозных разработчиков – количество проектов, посвященных периоду самой губительной войны за всю историю человечества, растет с каждым днем. Очередной анонс стратегии по мотивам событий Второй мировой войны пришел к нам из Украины. Так уж вышло, что RTS талантливого «соседа» неизменно привлекают внимание общественности, а потому мы просто не могли не заглянуть в гости к руководителю команды разработчиков игры «Комбат», Андрею Еськову.

PC ИГРЫ: Привет братьям-славянам! В нашем журнале, и вообще на российском небосклоне игровой индустрии, имя GFI (UA) новое. Поделитесь, пожалуйста, обстоятельствами его рождения?

Андрей Еськов (далее А.Е.): Здравствуйте. Обстоятельства рождения команды разработчиков в большинстве случаев очень похожи. Как говорится в книге всех времен и народов, «сначала было слово, и слово стало делом». Так и мы отчаянно желали создать качественно и принципиально новую игру. Потом это желание переросло в большущий список идей и предложений, а те в свою очередь вылились в то, что мы имеем сейчас. Отличием от немалого числа молодых команд стал, пожалуй, тот факт, что в **GFI (UA)** собралась группа опытных разработчиков. Костяк команды ранее принимал участие в создании многих успешных проектов: **«Казаки»**, **«Казаки 2»**, **American Conquest**, **Freelancer**, **HoverAce**, **Brute Force**, **Firestarter**, **S.T.A.L.K.E.R.**.

PC ИГРЫ: Игровая Украина весьма плодородна на стратегии. На чем основывался выбор жанра? Личный интерес?

А.Е.: Если быть откровенным, то личный интерес в нашем деле стоит, как правило, на первом месте. Что же касается

выбора жанра, то идея создания игры, в которой игрок мог бы проявить тактическую смекалку, применить различные приемы ведения боя, вынашивалась мной давно, еще со времен работы в компании **GSC Game World**. Немаловажную роль сыграло и военное прошлое – я ведь офицер запаса, служил в танковых войсках СССР. Мастерство не пропьешь, как говорится.

PC ИГРЫ: «Комбат» обращается к уже достаточно избитой теме Второй мировой войны. Однако вы предлагаете нелинейное развитие сюжета. Неужели возможна победа фашистов? Как это воплощается в вашем проекте?

А.Е.: Этот щепетильный этический момент стоил нам не одной бессонной ночи. В итоге окончательной победы фашистов в игре не будет. Конечная цель кампании за любую из трех сторон (СССР, Германия, союз США и Великобритании) заключается в захвате столицы противника, а это еще не конец войны. Нелинейность сюжета позволяет игроку создавать свою историю, альтернативу тому, что происходило 60 лет назад. Играя в любую стратегию, в которой упор делается на историческую достоверность, пользователь изначально заключен в рамки предсказуемости. Бессспорно, многим интересно повто-

| | |
|---|---|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| ■ | RTS с элементами RPG |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| ■ | Game Factory Interactive |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| ■ | Game Factory Interactive (UA) |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | http://www.officers-game.com |



■ Судя по скриншотам, разрушения зданий будут выглядеть эффектно.



рить чей-то подвиг, выиграть известное сражение. Но по большому счету, игрок, двигаясь по накатанной колее, становится заложником той самой истории. Мы же хотим дать любителям стратегий возможность повлиять на ход событий, раскрыть свой собственный тактический гений, который поможет привести любую из сторон к победе. Но, несмотря на нереальность происходящего в игре, начало войны для каждой из сторон окажется исторически достоверным. Далее судьба вашей державы будет зависеть от умелых личных действий и глобального ИИ.

PC ИГРЫ: Есть ли какие-то различия между «Комбатом» и другими представителями этого жанра?

А.Е.: Безусловно. Одним из таких отличий является то, что игрок не управляет отдельными юнитами. Выступая в роли кадрового офицера, вы командуете целыми подразделениями, численность которых соответствует реальной структуре вооруженных сил той или иной страны. Еще одной особенностью является динамическая постановка боевых задач. Это значит, что выполнение поставленной цели не является обязательным условием для перехода на другой уровень. Если вам по тем или

иным причинам не удалось выполнить задачу, штаб, управляемый ИИ, отдаст другой приказ, который, возможно, будет исходить из результатов ваших предыдущих действий.

Для поклонников серьезных симуляторов мы делаем дополнительный уровень сложности, в котором техника, оружие и солдаты будут обладать более обширным набором реалистичных параметров.

PC ИГРЫ: Главный герой в процессе игры стремительно продвигается по карьерной лестнице, начиная с младшего офицера войск и заканчивая генералом. Подобных примеров в истории не так много. Будет ли наш подопечный повторять чей-то известный путь?

А.Е.: Столъ резвый карьерный взлет является утрированным по ряду очевидных причин. Тем не менее, вы будете играть роль нового, независимого персонажа. Но в «Комбате» также будут присутствовать конкретные исторические личности. Это, например, военные командиры соседних частей, командиры частей, выделенных вам для выполнения конкретной задачи, офицеры высшего командного состава и т.д. Более того, мы постараемся отразить в нашем проекте методы и так-





ВООРУЖЕНЫ И ОПАСНЫ

В игре присутствуют основные виды стрелкового оружия, артиллерии, бронетехники, которые использовались во время войны, со своими характеристиками, недостатками и преимуществами. Некоторые вооружения станут доступными лишь спустя определенное время, согласно историческому техническому прогрессу. В «Комбате» будет представлено более 300 единиц техники, около 60 типов самолетов и 30 видов стрелкового оружия. Неплохо, правда?



тические предпочтения известных исторических фигур. В общем, если тщательно изучать всю информацию, подаваемую в игре, – можно прилично «подтянуть» свои исторические знания.

PC ИГРЫ: Где в «Комбате» кончается реальная история и начинается выдумка? Если достоверных событий Второй мировой войны не будет, как вы сохраните атмосферу того ужасного периода?

A.E.: Реальная история заканчивается с первым отанным приказом. Как я уже говорил, начало войны будет достоверным, т.е. кампания за каждую из доступных сторон начинается в тот период, когда та или иная страна начала военные действия. Также достоверным будет изначальная расстановка и соотношение сил. Однако уже с первых минут игрок на опреде-

ленном уровне будет влиять на ход истории. Все тяготы управления миллионными армиями лягут на плечи глобального ИИ. А насчет атмосферы... Ее создают не только конкретные события, но и уникальная, присущая той или иной стране архитектура, военная форма, боевая техника. А вся наша техника создается по реальным чертежам. Тут никакой выдумки не будет.

PC ИГРЫ: А что насчет военной мощи представленных в игре держав? Они будут идентичными?

A.E.: Теоретически, возможности каждой из сторон будут приблизительно такими, какими они были в то время. Если в 1941 году немецкая армия являлась самой сильной технически и обладала лучшими кадрами, то так оно и будет. Учитывается и технический прогресс – в процессе





войны появляются новые типы вооружения, что, безусловно, повлияет на соотношение сил. Правда, без определенной «подгонки» баланса, к сожалению, обойтись все равно не удастся. «Комбат» – игра, от которой пользователь должен получить максимум удовольствия. Красные глаза, измотанные нервы, чувство безысходности и собственной неполноценности никому не нужны.

PC ИГРЫ: Вторая мировая война не ограничивалась участием трех представленных вами сторон. Где же остальные страны?

А.Е.: Кроме трех игровых наций, в игре представлено еще около 15 европейских стран, каждая из которых будет обладать своей уникальной архитектурой, ландшафтами, населением, армией, но главное – собственной политической приверженностью.

PC ИГРЫ: Какими рамками вы ограничиваете действия игрока? Если он управляет лишь одним родом войск, как будет осуществляться его сотрудничество с другими районами фронта?

А.Е.: Игрок находится лишь в рамках вверенного ему участка фронта. Остальные участки находятся под контролем ИИ. Вы можете запросить помочь у соседей либо подкрепление у штаба для разрешения трудной ситуации, хотя не обязателен тот факт, что вы их получите. В остальном – полная свобода. В вашем распоряжении будет не один род войск. После окончания миссии вся техника, захваченная в бою, достается вашим войскам. Также для выполнения дальнейших указаний штаба игроку могут дать небольшое подразделение другого рода войск. А дальше вы уже по своему усмотрению распоряжаетесь ресурсами, которыми обладаете.



2 Всё что необходимо наступающему "Танкому"

Магазин профессиональных игровых устройств

VIK@Web

Розничная продажа

8 283-85-56

www.vikaweb.ru

ДОСТАВКА@VIKAWEB.RU

12905 г. Москва, ул. 1-я Останкинская, 87

Продажа и доставка в Москву и регионы

Интернет-магазин

CyberLife

CLIFE@CLIFE.RU

WWW.CLIFE.RU

8 970-07-30

XTrac ZOOM

XTrac PRO

XTrac PRO HS

XTrac RIPPER
700 руб.

XTrac HAMMER
800 руб.

ICEMAT

2nd Edition

Steelpad S&S

Steelpad 4D

X-Ray Thunder 9

1400 руб.

X-Ray Thunder 8

1100 руб.

Fluic sUrface

1200 руб.

Destrukt
MouseMat

Destrukt
GamingMat

Destrukt
MegaMat

X-Ray Alpha 1000

1000 руб.

X-Ray Alpha 100

800 руб.

CSL Pad

(CyberLife.MP)

450 руб.



PC ИГРЫ: Стратегические игры давно переступили барьер мелких спрайтовых моделей и упрощенной графики. Какими изысками может похвастаться «Комбат»?

A.E.: Полностью соглашусь с вашим утверждением. Что касается графических изысков, то нашему «движку» действительно есть, чем похвастаться. Это и попиксельное освещение, которое позволяет создать более детальную картинку, и динамические источники света, оживляющие изображение игрой света и тени, и разрушаемые объекты. Все это уже готово. Также практически

реализован терраформинг, включая окопы, редуты и воронки от взрывов. Более того, терраформинг в нашей игре интерактивен и меняется от внешнего воздействия. В общем-то, бомба два раза в одно и то же место, конечно, не падает, но если вдруг упадет – воронка изменится и углубится. Отдельное внимание уделяется уже обязательным в современных играх реалистичным погодным эффектам (дождь, снег, туман), смене дня и ночи, временем года. Движок позволяет воссоздавать довольно серьезные батальные сцены. Так, к примеру, в одном сражении смогут принять участие до двух полков солдат, что в общей сложности составит около 6000 юнитов. Сам по себе каждый юнит может быть детализирован до 1500 полигонов, хотя, понятное дело, на масштабной картинке со множеством солдат в кадре эта цифра существенно меньше.

PC ИГРЫ: Где располагаются основные поля сражений? Любая сторона в итоге проходит через все созданные специально для батальных уровни?

A.E.: Сражения будут проходить в разных странах. Соответственно, в игре предполагается показать раз-



ЛИБО ОДНО ИЗ ДВУХ, ЛИБО ТРЕТЬЕ



Мы в России привыкли воспринимать Вторую мировую, как противостояние «наших» и фашистов. Обе эти стороны в полной мере представлены в игре, со всеми присущими им особенностями вооружения, экипировки, структуры армии и даже идеологии. Но помимо этого в «Комбате» представлен и третий полноправный участник войны – союзнический лагерь США и Великобритании, с достоверным набором функций и задач. В итоге получаем три полноценные кампании. Почти стандарт.



■ Такой была эта деревушка, пока сюда не пришли немцы.



■ Солдаты мирно общаются в ожидании очередного приказа.



ные ландшафты и типы местности – от равнинных территорий и лесостепи до возвышенностей, поселков городского типа и крупных городов. То, как, куда, и через какие страны пройдет маршрут вашего подразделения, определит глобальный ИИ.

PC ИГРЫ: Вы разделили ИИ игры на два уровня. Что это за уровни?

А.Е.: Это две составные части одного, общего ИИ. Каждая выполняет свою задачу, и они не пересекаются. Глобальный ИИ управляет армиями, оперируя на уровне государства. Локальный ИИ занимается конкретным сражением, поведением юнитов на поле боя.

PC ИГРЫ: «Комбат» предполагает серьезный ролевой элемент. Где мы его почувствуем?

А.Е.: А это зависит от того, насколько вы чувствительны. Начнем с того, что в подчинении игрока находятся военные подразделения. Ваш протеже получает новые звания. Соответственно расширяются и его полномочия, количество подчиненных. Кроме этого, у каждого юнита есть ряд параметров, которые по ходу игры будут изменяться (прокачиваться). Как результат, солдаты, когда-то впер-

вые попавшие на фронт, становятся матерыми вояками, способными противостоять количественно превосходящим, но менее опытным, силам противника.

PC ИГРЫ: Можно ли уже сейчас назвать примерное игровое время?

А.Е.: Оценить игровое время на данном этапе затруднительно. Однако можно однозначно говорить о серьезной роли нелинейного сюжета в продлении этого времени и о возможности переигровок. Это будет действительно интересно.

PC ИГРЫ: Очень на это надеемся. Спасибо за откровенность. Удачи вам и вашему проекту.

А.Е.: Спасибо и вам за проявленный интерес к нашему детищу. Всех благ вашему коллективу и читателям!

РУССКИЕ ВИТЯЗИ

ПРИМИ НА ВООРУЖЕНИЕ

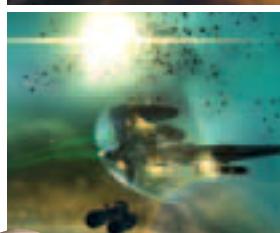
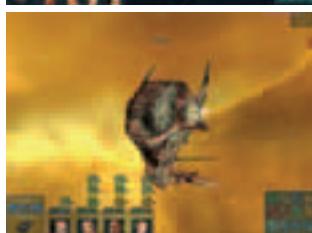
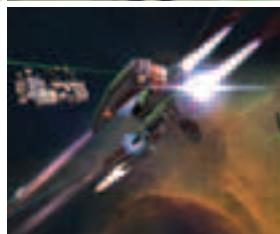
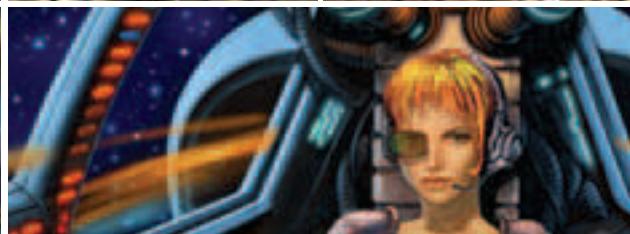
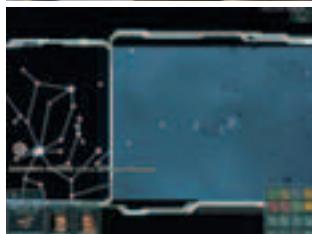
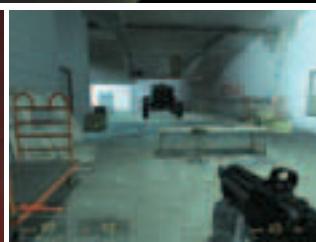
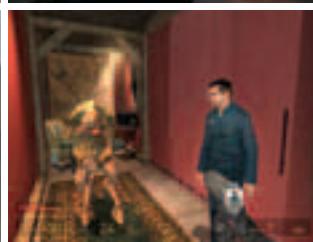
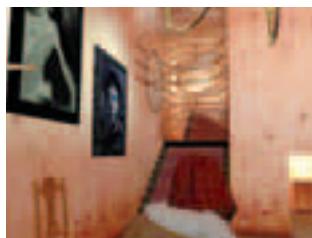
"Джойстики Thrustmaster - это лучшие манипуляторы для авиасимуляторов. Ощущения от управления реальным самолетом и джойстиком Hotas Cougar удивительно подожи..."

Игорь Ткаченко
Гвардии полковник, командир
авиационной группы высшего
пилотажа "Русские Витязи"

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.ru



**E**

ЗАВАЛ!

В прошлый раз мы делились на количество достойных восхищения релизов. В этом месяце мы от этого количества находимся буквально в ужасе. Как ты, наверное, заметил, раздел ревьюшек в этом номере получился худеньким (но не чахлым, нет). Рецензий же — море. Как и отличных игр. «Игра месяца», без лишних вопросов, уходит мерзким кровососом-сам-вампирам. *Vampire: The Masquerade — Bloodlines* получилась настолько «ух!», что даже

страшно. Некоторые поговаривают, что игра достойна соперничать с *Planescape: Torment* — а это уже диагноз. Отличная графика, божественные диалоги и суровая правда вампирского быта — это новый шедевр от **Troika Games**. Пропустить нельзя ни в коем случае.

Ну и *Half-Life 2*. «Золотой Кулер», без тени сомнения. Но про нее писать бессмысленно. Все давно все знают.

Главная же мысль этого месяца: запасись деньгами. Если тебя интересуют компьютерные игры, твоему кошельку придется тяго-



За предоставленные
на рецензирование игры
благодарим магазин e-shop.

e-shop



РЕЦЕНЗИИ



| | |
|---|-----|
| Vampire: The Masquerade – Bloodlines | 82 |
| Half-Life 2 | 88 |
| Need For Speed Underground 2 | 94 |
| Звездные волки | 98 |
| NBA 2005 | 104 |
| RollerCoaster Tycoon 3 | 108 |
| T-72: Балканы в огне | 112 |
| Xpand Rally | 116 |

| | |
|---|-----|
| Tony Hawk's Underground 2 | 120 |
| Port Royale 2 | 124 |
| Kohan II: Kings of War | 128 |
| Hidden and Dangerous 2: Sabre Squadron | 132 |
| Flatout | 136 |
| Ford Racing 3 | 140 |
| Chris Sawyer's Locomotion | 142 |
| Nancy Drew: Curse of the Blackmoor Manor | 144 |

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднедеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но все-поглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на неделю-другую, удостившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистичности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – предстаивают увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязаны знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой куплер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого купера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читодеки, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

BLOODSUCKERS IN DA HOUSE



| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Role-Playing Game |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Activision |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Troika Games |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| | Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| | Процессор 2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Один |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| | Три |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.vampirebloodlines.com |

**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
#2(18), ФЕВРАЛЬ 2005





О КОМПАНИИ

■ Troika Games была основана тремя друзьями, участвовавшими в разработке оригинального Fallout'a. Сейчас на счету компании, кроме Bloodlines, имеются еще две RPG – Arcanum, повествующая о противостоянии магии и технологии, и Temple of Elemental Evil, в кото^{рой} рассказывается классическая D'n'D история.

Текст: Егор Просвиринин

«Blood is your new fuckin' heroine, kiddo», – сказал старый мудрый вампир Джек. И был прав. На исходе 2004-го компания Troika Games выпустила лучшую игру последних нескольких лет. Лучшую игру, по моему скромному мнению. Ты можешь соглашаться, ты можешь отрицать, но ты не можешь не обратить внимание на эту игру.

■ УВЕДИТЕ МАЛОЛЕТНИХ ЖЕНЩИН И БЕРЕМЕННЫХ ДЕТЕЙ

До начала повествования мне определенно нужно сделать небольшую ремарку. Американская рейтинговая организация ESRB присвоила *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* рейтинг «Mature» (игра разрешена к продаже лицам от 17 лет и старше), снабдив его следующим комментарием: «Blood and Gore, Intense Violence, Sexual Themes, Strong Language» («Кровь и Расчлененка, Интенсивное Насилие, Сексуальные Темы, Крепкие Выражения»). Поэтому, если ты не достиг 17 лет, тебе, возможно, следует воздержаться от чтения текста и приобретения игры – это мо-

жет негативно повлиять на твою психику. Мы предупредили, ты прочитал.

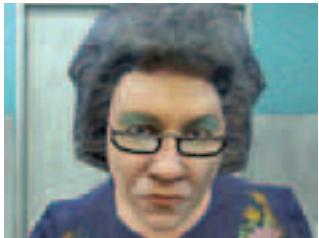
■ TRAINSPOTTING

Bloodlines – это чертовски стильное, чертовски циничное, чертовски кровавое зрелище. Это огромный сборник цитат и аллюзий, от которых при правильном подходе можно получить нездешнее наслаждение. Это фейтинг, шутер от первого лица и стелз-экшен в одном бокале. Взблатать, но не смешивать, как обычно. Большая часть удовольствия приходится на игровой мир – он... обычен, обыден, привычен до невозможности (с поправкой на то, что изображаются современные американские, а не российские реалии). Тебя погружают в ночной Лос-Анджелес, который живет просто непристойно-обывательской жизнью. Обычные люди после обычной работы идут в обычный ночной клуб, чтобы отдохнуть самым обычным образом. Они презрительно смотрят

на обычных бомжей, по обыкновению своему слоняющихся по обычным улицам. И среди всего этого царства обычности – ты, представитель совершенно иной реальности, где можно останавливать пули руками и перемещаться со скоростью звука, где есть вампиры, оборотни, призраки, демоны и еще черт знает какая нечисть. И когда тебя хватают с той самой обычной улицы и кидают в, скажем, логово безумного вампира, словно контрабандой экспортированное из *American McGee's Alice*, это тонизирует настолько, что словами просто не передать. Минуту назад ты отчаянно рубил уродливых мертвяков здоровенным пожарным топором, разбрызгивая в стороны гнилую плоть и кровь, а теперь вежливо уступаешь дорогу dame у входа в шикарный ночной клуб. И так, грубо говоря, всю игру – постоянные поездки из этого мира в тот и обратно, не дающие ни минуты покоя.

Bloodlines – это чертовски стильное, чертовски циничное, чертовски кровавое зрелище

■ СТРАШНЫЙ БАГ



■ В некоторых версиях игры есть очень неприятный баг – после успешной эвакуации из Общества Леопольда игра начинает загружать новый уровень и зависает. Разработчики вроде бы обещали выпустить патч, но кто их знает. Проблему можно решить своими руками – стартанув игру с параметром “-console” в строке запуска. Затем перед прыжком в лодку нужно открыть консоль “тильдой” и ввести “changellevel2 la_hub_1 taxi_landmark” (без кавычек).



■ Что это за место, мы не скажем из конспиративных соображений.



■ Во ходе торгов за вышедший в тираж бранд Fallout, в которых таки одержала победу Bethesda Softworks, парни из Troika Games демонстрировали скриншоты из своего уже разрабатываемого проекта, который вполне мог бы стать продолжением знаменитой серии. В общем, следи за анонсами – постыднее дело все еще живет и побеждает.

■ AMBIVALENCY

Мирное сосуществование двух реальностей обеспечило Маскарад – тщательное скрытие всех следов жизнедеятельности сверхчеловеков от простого народа населения, включающее в себя манипулирование прессой, устранение нежелательных свидетелей и выдав-

ших себя вампиров. Придерживаясь этого кодекса правил, ты, например, не можешь хватать граждан прямо на улицах, впиваясь им в шею на виду у всего честного народа – необходимо дождаться, пока потенциальный ужин отойдет куданубудь в уголок пописать. Подобные ограничения делают

процесс куда более интересным – если бы сразу позволено было все, то какой вообще смысл играть, верно? Главное в Bloodlines, впрочем, не это. Главное – сюжет, который будет посильнее «Фауста» Гете. В отличие от четырех тысяч пятьсот восемидесяти восьми ролевых игр, в которые ты играл прежде (включая, например, *Morrowind*), здесь нет никакого Великого Противостояния Добра и Зла. И даже драки «добра» и «зла» нет. Просто потому, что есть известные зат-

Привыкший к благодушию ролевых игр, игрок оказывается дезориентированным в новой ситуации





руднения в определении того, что здесь вообще является добром или злом. В игре нет этих абстрактных понятий – есть живые, черт возьми, персонажи. Которые могут быть мерзавцами, подонками, просто свихнувшимися стервами, но ни один из них (за маленьким исключением) не желает уничтожить мир или там погасить солнце. Все это еще более забавно в силу того, что тебе никто, собственно, не мешает поступать как последняя сволочь – бросать других существ в беде, нарушать обещания, кляузничать и заниматься прочими осуждаемыми общественностью действиями. В то же время, из-за реалистичности мира никакого желания стать карикатурным злодеем, обвшан-

ным черепами убиенных жертв, в голову просто не приходит – если, конечно, твое психическое здоровье в порядке. Грубо говоря, *Bloodlines* – это не о чесноке, распятиях и свирепой праведности, это о вампирском обществе и царящих в нем интригах. В игре есть лица, желающие построить свой вампирский коммунизм (*sic!*), но нет лиц, желающих всем абсолютного добра.

THEY

Сама фабула сюжета проста как и все гениальное – ты простой новообращенный вампир Вася Пупкин, желающий выжить в новом и крайне жестоком мире. Через некоторое время тебя выводят на основную сюжетную линию (о ней – строгий молчок,

мы не имеем желания быть бытыми возмущенными читателями), которая, однако, периода-

ВАМПИРСКИЕ КЛАНЫ

В игре представлены семь различающихся между собой кланов вампиров. Кровососы объединяются в кланы не с бухты-барахты, а в зависимости от проявившихся у них после обращения признаков. *Malkavians* – эти ребята безумны как Мартовские Зайцы, они слышат голоса в своих головах. *Nosferatu* имеют внешность ночного кошмара, посему вынуждены скрываться от посторонних глаз, отлично владея навыками маскировки и невидимости. *Vruijan* отличаются недeskой brutalностью и отличными навыками по части ведения всякого разного боя. *Tremere* представляют собой самых натуральных магов, творящих



свои ритуалы с помощью, естественно, крови. *Toreador* – эти граждане сильнее всего привязаны к простым смертным, им очень нравится управлять людскими массами.





чески будет совершать подъем с переворотом на 180 градусов. При этом, по ходу пьесы иные, менее значимые действующие лица, будут тебе беспардонно врать, нагло обманывать и, абсолютно не стесняясь, кидать через коленку. Привыкший к благодушию иных ролевых игр, в коих по одному только внешнему виду персонажа можно

сказать, что он собой представляет (у-у-у, морда кирпича просит!), игрок оказывается несолько дезориентированным в новой ситуации, пару раз едва ли не впадая в истерику:

– Как, как вы могли, вы же обещали, дьявол цапни вас за задницу?!

– Здесь вам не тут, здесь вам как за окном, – разумно отвечает игра и продолжает гнуть свою линию.

В определенный момент ты вообще окажешься в ситуации, когда придется выбирать, чьей правде верить. Выбор будет нелегким – все, абсолютно все диалоги озвучены сверхчудесным образом, и во время произнесения речей вампиры и вампирки вовсю стараются помочь себе крайне убедительной мимикой. Выглядит это... потрясающе. Здесь даже есть сцена, целиком построенная на использовании лицевой анимации – две личности в одном теле выясняют отношения между собой, ты за ними изумленно

наблюдаешь. Мысль о том, что это полигональная болванка со скриптом внутри, к твоей голове даже не приближается. Текст, исполняемый этой труппой имени Станиславского, вообще запределен. Я сейчас не буду приводить примеры, я просто скажу, что если при разговоре с каким-нибудь уродом у тебя возникнет желание послать его на три буквы, будь уверен, такая опция в диалоге обязательно найдется.

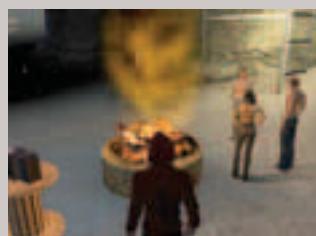
■ SLO-MO

Описание ролевой системы пропустим – она достаточно примитивна, остановимся лучше на ее последствиях. Вложившись в развитие навыков ближнего боя, ты превратишь свой вариант игры в отличный файтинг. Разнообразные комбо и блоки, выбор правильного оружия – от монтировки до катаны (через кувалду, топор и оторванную руку) – все это не даст заскучать до финала. Огнестрел – чистой воды шутер от

■ КЛАНЫ И СЕКТЫ

Gangrel – это клан одиночек, чувствующих сильную связь с животными. Ventrue – это знать мира мертвяков, аристократы до последней частички своей прогнившей плоти.

Кроме кланов существуют еще и секты, эти самые кланы объединяющие. В игре представлены три секты – Camarilla, Sabbath и Anarchs. В Camarilla входят «цивилизованные» кланы, строго блюдущие Маскарад, имеющие свод собственных законов и собственную же систему наказаний за их



нарушения. Sabbath – это сборище язычников, сатанистов и прочей швари. Anarchs – просто сборище анархистов, не желающих жить под чьей-то властью.





первого лица, более и не скажешь. Невидимость? Возможность поиграть в локальный *Thief*, и маленькие тихие смерти, решенные в манере *Man-hunt*. Искусство убеждения? «Брателло, выди, это приватный разговор!», – говорит босс русской мафии. Пока «брателло» выходит, мы, не спеша, достаем ствол и приставляем его к честному русскому лбу. Плюс, естественно, еще множество игровых ситуаций. Slow Motion, оно же «замедление», оно же «рапид». На максимальном уровне развития навыка ты паришь в воздухе аки птица, оставляя после себя кучки мелкопорубленных врагов (добавить немного соли и перца, жарить не более 5 минут, подавать с зеленью). Самый смак –

битва с другим slo-mo вампиром, в то время как вокруг топчутся православные, сверхчеловечностью не владеющие. Удовольствие от процесса вполне может тягаться с оним же удовольствием от участия в приключениях Макса П.

FUN TALKIE

И, конечно же, море, океан цитат. Монолог, украшенный у Гая Ричи (*If you will try to cross me, I will fuck you!*), сценка в подвалчике от Тарантино, кладбищенский сторож Ромеро, хакерносферату Митник, вампирский клуб а-ля *Blade* и эффект смерти оттуда же, непременное лобби из «Матрицы» – можно продолжать, продолжать, продолжать, здесь нашлось место всем, вплоть до администрации

Джорджа Буша. Тебе вполне по силам купить игру только для того, чтобы сидеть и отгадывать цитаты, аллюзии и метафоры. И все это с замечательными стебными диалогами. С интригующим сюжетом. С по-настоящему живыми персонажами. С отличным дизайном. С мощным саундтреком. С безумной смесью двух разных миров. С грамотно проработанной боевой системой. С прекрасным, словно утренняя роса, slo-mo. С несколькими радикально отличающимися стартовыми персонажами. И на графическом движке *Half-Life 2*. Если ты вдруг все еще читаешь эти строки, не убежав за коробкой с игрой, то мы резонно спросим: «У тебя вообще совесть есть, а?»

ФАКТЫ

71 вампирский клан представлен в игре

3 противостоящие друг другу секты

4 локации–квартала, где развернется действие

1 удар для убийства в «скрытом режиме»

1 великолепный режим slo-mo



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Сергей Глазков

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.9

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Скрытые убийства кувалдой, по вампиру – да из огнемета, разговоры о жизни в такси.
– Если бы поиски убежища Носферату были бы чуть-чуть короче, игра стала бы идеальной.

ГРАФИКА

+ Шикарные модели персонажей, шикарная вода, шикарные спецэффекты.
– Отсутствие нормальных зеркал в игре о вампирах –стыд, позор и ужас.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Потрясающая озвучка, очень мощное и разнообразное звуковое сопровождение.
– Часть треков играет вочных клубах, полностью их можно услышать только вне игры.

ДИЗАЙН

+ Стильные персонажи, стильные интерьеры, стильные уровни, стильное все.
– Сложно, очень сложно найти минусы. Разве что главное меню вот не очень

УДОБСТВО

+ После небольшого привыкания становится родным.
– Невозможность использовать мышь в диалоговых окнах поначалу бесит.

ИТОГО

Вампиры, о которых вы хотите знать все, но боитесь познакомиться с ними лично.

9.0



HALF-LIFE 2

ПОТОМКАМ НА ПАМЯТЬ

**ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР**



**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

#1(17), ЯНВАРЬ 2005

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| First-Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Vivendi Universal Games |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Софт Клаб |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Valve Software |
| ПОЙДЕТ |
| Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading), модем 56kb/s |
| ПОЛЕТИТ |
| Процессор 2.6 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD |
| Пять |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.half-life2.com |



Ищи
дополнения
на диске



Жертва физики ragdoll.





О КОМПАНИИ

По сегодняшним меркам Valve – не очень большая компания: в ней работают всего около 50-ти человек. Однако, несмотря на это, она умудрилась сделать не только самую ожидаемую игру года на PC, но и создать такой движок, который теперь мечтает получить практически любой разработчик: речь, конечно, идет о Source.

Текст: Олег Шолохов

Все-таки будущее наступило. Теперь в этом не может быть никаких сомнений. Ведь еще совсем недавно мы все как один твердо знали, что *Half-Life 2* обязательно выйдет, только в будущем. Причем в неопределенном. Даже когда он вроде как ушел на золото, дата релиза вызывала сомнения. И правильно, потому что игру даже после этого умудрились отложить на две недели. Но теперь все это в прошлом (которое еще недавно было настоящим). А мы вот уже в будущем. Играем в *Half-Life 2*. Кто бы мог подумать, что будущее окажется таким радужным!

Не знаю почему, но мне лично поверить в реальность *Half-Life 2* оказалось даже сложнее, чем в свое время осознать, что id Software наконец-то выпустила *Doom 3*. Каким-то чудесным образом пиарщики из Valve и Vivendi Universal Games сумели создать такой образ своей игры, что, видя коробку с ней на прилавке, нам чуть ли не сияние вокруг нее мерещится. Нечасто проекты причисляют к лицу святых заочно, еще до выхода. Обычно, какой бы

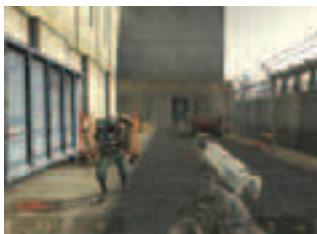
там шедевр мы ни ждали, место сомнениям все равно остается. Но не в этом случае. По отношению к *Half-Life 2* все люди разделились на две категории: тех, у кого нет компьютера, и тех, кто 16-го (а в России – 22-го) ноября помчался в магазин занимать очередь за игрой.

С МОНТИРОВКОЙ НАПЕРЕВЕС

Ощущение нереальности происходящего, при всей его навязчивости, улетучивается, как только на экране появляется физиономия G-Man'a. Он стал таким же символом *Half-Life 2*, как и Гордон Фримен со своей подружкой Аликс. Он, хоть и нереально мрачный тип и вообще большая сволочь, все-таки символизирует своим появлением то, что нечто жуткое уже начало твориться вокруг. А нас, фрименов, хлебом не корми – дай посмотреть на что-нибудь жуткое. Поначалу, правда, несколько непривычно из-за того, что в руках нет монти-

ровки, но скоро она занимает свое почетное место в углу экрана, и тогда все сомнения отпадают окончательно: это действительно *Half-Life*. Впрочем, различия между первой и второй частями сериала начинают чувствоваться практически сразу. Первые два уровня, где мы ни в кого не стреляем и никого не бьем монтировкой по голове, проходят очень быстро. Нам очень-очень коротко и обрывисто объясняют, что происходит, что делать и куда бежать (настолько коротко и обрывисто, что мы и после объяснений не понимаем ровным счетом ничего), после чего начинается настоящее месиво. Нет, *Half-Life 2* – это не *Doom 3*. Увидеть даже десяток монстров за раз здесь можно лишь в очень немногих эпизодах. И все-таки *Half-Life 2* – это экшн в куда большей степени, чем первая часть сериала. По мере прохождения нам все чаще предлагают участвовать в перестрелках ради самого процесса, а не ради чего-нибудь такого

VALVE ИСПРАВИЛАСЬ



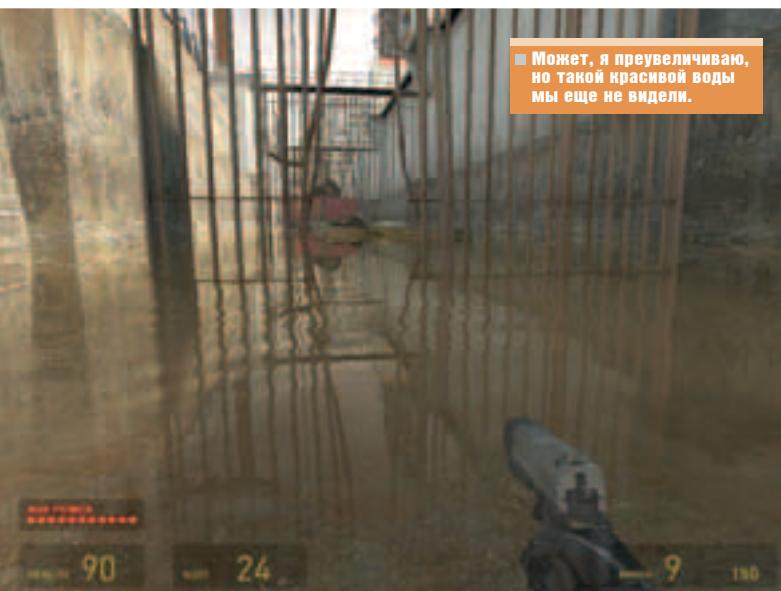
Хотел было заметить, что Valve в очередной раз забыла о многопользовательском режиме в игре, но нет – пока готовился этот номер, официальный сетевой патч для *Half-Life 2* уже вышел в свет. Правда, составит ли родной «дезматч» конкуренцию баталиям в *Counter-Strike: Source* – это еще большой вопрос.



Valve может сделать солнечный день таким мрачным, что расхочется жить. Каждый уровень в *Half-Life 2* – это настоящий гимн декадансу

■ Может, я преувеличиваю, но такой красивой воды мы еще не видели.

■ Каких только уродов не встретишь в этой жизни.





■ О наличии в *Half-Life 2* багги и аэросаней стало известно задолго до выхода игры. Оказалось, за рулем этих транспортных средств нам нужно провести как минимум несколько часов – столь велики уровни, где нам дают на них вдоволь покататься. Благодаря пресловутому Havok, ездить по болотам и песчаным холмам сплошное удовольствие.

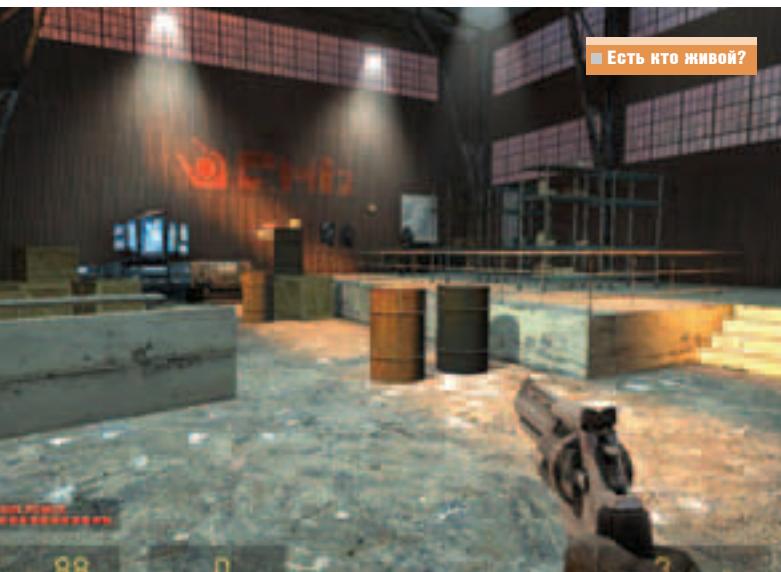
сюжетного, как раньше. Не скажу, что это плохо. Чего ж плохого в том, чтобы снести голову вражескому солдату или разрубить пополам инопланетного зомби? Просто непривычно как-то, что сносить головы и рубить пополам приходится так часто и так интенсивно.

Впрочем, идеальными бои тоже не назовешь. Проблема в искусственном интеллекте. Когда воюешь с зомби, их непрошибаемую тупость воспринимаешь как нечто само собой разумеющееся. А вот когда речь идет о спецназе... Солдаты, конечно, ведут себя не как зомби, но особой сообрази-

тельностью все равно не отличаются. Воевать в отряде они не умеют, а вся их тактика заключается в постоянном наступлении. Да, они неплохо используют любые укрытия, чтобы не подставляться под пули, но, если нам захочется заманить их в ловушку (а нам захочется!), они послушно за нами последуют хоть на край света.

В свободное от боев время мы решаем простенькие, но всегда удивительно умственные головоломки. Основным инстру-

С точки зрения графики, *Half-Life 2* вряд ли станет для тебя таким же шоком, как *Doom 3*. И все же, более красивую игру еще надо поискать





ментом в их решении будет уже ставший легендарным Gravity Gun. Да, этой пушкой действительно можно швырнуть лезвие от циркулярной пилы так, чтобы убить сразу трех или четырех построившихся в колонну зомби. Но наиболее полезна она отнюдь не в бою, а в мирной жизни. Вы нам путь силовым полем преградили? А мы Gravity Gun'ом выдернули из розетки питающий его кабель. Вы дорогу ржавыми побитыми автомобилями завалили? А мы их все в океан побросали. Вы в нас бочками кидаться? А мы их на лету ловим и с ответным дружеским приветом отправляем владельцам. До чего весело бывает баловаться с гравитацией, не пересказывать.

■ ЭТО СЛАДКОЕ СЛОВО «АТМОСФЕРА»

Half-Life 2 – потрясающе атмосферная игра. В том, что она будет таковой, никто никогда и не сомневался. Правда, если раньше атмосфера эта создавалась в основном за счет коротеньких заскриптованных сценок, теперь их значение, как это ни парадоксально, несколько снизилось. Всю бренность бытия мы чувствуем не столько благодаря «режиссуре», сколько благодаря работе дизайнеров. Только Valve может сделать солнечный день таким мрачным, что расхочется жить. Каждый уровень в Half-Life 2 – это настоящий гимн декадансу. А ведь в игре еще и музыка есть! Давно, ой как давно

мне не доводилось видеть шутер, где саундтрек был бы чем-то большим, чем разудалой «умцой-умцой».

■ КУДА СТАВИТЬ БУДЕМ?

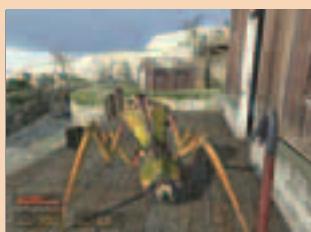
Неожиданным неудобством стало то, что *Half-Life 2* не может существовать на компьютере, который не имеет доступа в Интернет. Во время установки тебя обязывают завести учетную запись для пользования сервисом Steam, после чего игра долго и нудно скачивает из сети файлы обновления и еще бог знает что. Даже при быстром соединении с Интернетом, процесс успевает вывести из себя. С модемом же ждать придется от одного до нескольких часов! Плюсы, конечно, тоже есть. Пользователи Steam могут получать массу дополнительных услуг. Но зачем было делать нас пользователями злополучного сервиса принудительно?





ПОВЕЛИТЕЛЬ МУХ

Один из самых забавных видов оружия в игре – Pheremone Gland. Это непонятного происхождения шарики, которые позволяют нам контролировать Antlion'ов – жутких насекомообразных монстров. Трудно словами передать то удовлетворение, которое испытываешь, натравливая стаю своих дрессированных зверушек на оторопевших спецназовцев, рассчитывавших на то, что они вдвадцати-ром-тридцатером сейчас из нас сделают котлету. Ха! Когда у нас в руках Pheremone Gland, Antlion'ы



послушно следуют за нами повсюду, нападая на каждого, на кого мы укажем. Впрочем, если кто-то будет в них стрелять, они его покромсают, не дожидаясь нашей команды.

А вот что по-настоящему шокирует, так это сюжет Half-Life 2. Вернее, его слабость. В это почти невозможно поверить, но история – главный недостаток проекта. В первой половине игры ее практически нет. Тут и там мы встречаем не слишком словоохотливых NPC, которые что-то нам рассказывают, не объясняя ровным счетом ничего. Во второй половине события начинают развиваться столь стремительно, что за ними едва успеваешь следить. Но при этом ощущение недосказанности остается слишком сильным. Складывается такое впечатление, что разработчики не заинтриговать нас хотели, а просто забыли рассказать половину истории, поэтому заканчивается игра, в общем-то, ни на чем.

АНОТОМИЯ ХИТА

Теперь о Havok. Хоть во время разработки Half-Life 2 о нем говорили едва ли не больше, чем

о самой игре, теперь становится ясно, что о нем нужно говорить как можно больше. Задумка разработчиков оправдала себя на все 100%. Наличие реалистичной физической модели в шутере может кардинально изменить философию геймплея. Только поиграв в Half-Life 2, можно понять, сколь бездарно использовали возможности Havok создатели *Max Payne 2* и *Deus Ex: Invisible War* (при всем уважении к ним самим и к созданным ими шедеврам). Когда, увидев солдата, стоящего на деревянном мосту и поливающего тебя свинцом, можно не стрелять в ответ, а подойти и спокойно обрушить мост, а потом злорадно хихикать, видя, как супостат навернулся с десятиметровой высоты, это впечатляет. Когда, убегая от преследователей, можно преградить им путь, уронив на полу двусторчатый шкаф, а потом спуститься с лестницы всех разом, метнув в них увесистый

Луна – одна из самых интересных «игрушек» в лаборатории.

Летающий багги?
Ну, почти...

Такую красавицу главное не поцарапать.





кухонный столик, это впечатляет вдвойне. А когда нечто подобное можно делать практически в каждом эпизоде, это впечатляет окончательно и бесповоротно. Havok, хоть и создан не Valve, только в ее руках показал весь свой поистине безграничный потенциал. Что касается графики, то Half-Life 2 вряд ли станет для тебя таким же шоком, как Doom 3. И все же, более красивую игру еще надо поискать. Технологически она не так наворочена, как творение id Software. Но качество текстур выше всяких похвал. Освещение – просто великолепно. Спецэффекты, особенно те из них, которые связаны с

преломлением света, вызывают дикий восторг. К сожалению, дизайнеры уровней оказались не столь талантливы, как программисты. Эстетически сами уровни просто безупречны, но некоторые эпизоды слишком затянуты. Ты будешь ловить себя на том, что ждешь, когда же, наконец, начнется следующая глава. «Вот, кажется, заветный экран загрузки», – пронесется у тебя в голове в какой-то момент. Но это окажется лишь новая порция все того же уровня. А проблему можно было решить очень просто: сделав этапы более короткими, но при этом более многочисленными.

Вполне допускаю, что все высказанные в адрес игры претензии кто-то может воспринять как святотатство. Но нужно набраться мужества и посмотреть фактам в лицо: Half-Life 2 – не идеальный шутер. Он не превзошел своего предшественника, а в чем-то и уступил ему. Но это ни в коем случае не отменяет того, что Valve выпустила один из лучших шутеров этого года (возможно, что и лучший). Планку качества разработчики в очередной раз установили на такой высоте, что голова начинает кружиться.

ПОЧТИ КАК В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ

ФАКТЫ

- 11** видов оружия, из которых новых – всего 3
- 14** длиннющих (иногда даже чересчур) уровней.
- 15-20** часов займет полное прохождение игры
- 3** уровня сложности
- 3528** вопросов, оставшихся без ответа после финальных титров



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Сайт [GameRankings.com](#)

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.7

9.0

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Перестрелки чудо как хороши. Равно как и гонки на багги и аэросанях.

- Сюжет оказался на удивление слабым. Больше всего разочаровывает финал.

ГРАФИКА

+ Потрясающие текстуры, великолепное освещение, отличные спецэффекты.

- А вот монстры в Doom 3 все-таки покрасивее будут. Полигонов в них больше.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Удивительно правдоподобные звуки выстрелов, красивейший саундтрек.

- Голосам некоторых персонажей не помешала бы побольше эмоций.

ДИЗАЙН

+ Каждый уровень запомнится тебе очень надолго. Особенно Ravenholm!

- Некоторые уровни пугают своей продолжительностью и успевают надоест.

УДОБСТВО

+ Минимум элементов интерфейса на экране, минимум проблем с управлением.

- Нарекания вызывает разве что интерфейс инсталлятора. Очень напрягает он.

ИТОГО

Стопроцентный хит. Игра, достойная своего великого и почитаемого предка.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

ЭТО NON-STOP



| | |
|--|------------------------|
| <input type="checkbox"/> | ЖАНР ИГРЫ |
| Racing | |
| <input type="checkbox"/> | ИЗДАТЕЛЬ |
| Electronic Arts | |
| <input type="checkbox"/> | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Софт Клаб | |
| <input type="checkbox"/> | РАЗРАБОТЧИК |
| EA Canada | |
| <input type="checkbox"/> | ПОЙДЕТ |
| Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) | |
| <input type="checkbox"/> | ПОЛЕТИТ |
| Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) | |
| <input type="checkbox"/> | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 6-ти | |
| <input type="checkbox"/> | КОЛИЧЕСТВО CD |
| Два | |
| <input type="checkbox"/> | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.needforspeed.com | |

Текст: Павел "Tarnum" Демин



С ориентированием на местность никаких проблем не возникает.



Суть каждого типа заезда доходчиво излагают вначале.

Eще не успел остыть асфальт после прошлогодних заездов, как на окутанные тьмой улицы уже выдвигаются новые толпы стритрейсеров. Дорога – их жизнь, машина – их главная любовь, скорость – их родная стихия. Переливающийся сотнями разноцветных бликов мокрый асфальт, огни большого города, красивые девушки и лучшие на свете автомобили – все это, признайся, очаровало и тебя. Подобно самой быстрой машине игра стремительно промчалась мимо нас, попутно получив лестные отзывы в прессе, а мы так и не успели сполна прочувствовать всю романтику уличных гонок. Это означало, что сиквелу быть. «Раз народ хочет, зачем ему в этом отказывать!», – сказала EA и от слов быстро перешли к делу.

И вот мы все уже имеем возможность погонять по трассам ожившего мегаполиса.

Когда до официальной информации было еще далеко, а факт ведущейся над **NFSU2** работы уже вовсю будоражил игровую общественность, лично я недоумевал: что EA может соорудить за столь маленький срок? Полнценным сиквелом, разумеется, и не пахло: добротный аддон со свежим набором трасс в новом городе и несколькими автомобилями казался неплохим вариантом. Пораскинув мозгами, я пришел к выводу, что это в стиле EA, и успокоился. Но «электронники» решили пойти немного дальше. Прониквшись идеей полной свободы, которую активно пропагандирует всеми нами обожаемая серия **GTA**, разработчики подумали-подумали, да и применили ее в своей игре. Но адаптировали как-то опрометчиво, не усомнившись того, что она здесь совсем не ко двору. Хотя поначалу все смотрится довольно неплохо. И пусть к свободе современные игроки уже привыкли, но в такой игре, как NFS, она все равно в диковинку. На интересе к новому режиму *Explore* игра продержит тебя у экрана, максимум, час-два. В самом начале, когда концентрация зон довольно велика, и поучаствовать в заезде можно без необходимости ехать на другой конец города, все идет как по маслу. Но наступают такие времена, что взять старт в Спринте уже не так просто, ведь нужно проколесить расстояние, в три раза превышающее путь самого спринта. Вот тут становится нехорошо. Начинается зевота, затем слипаются глаза, а после наступает беспробудный сон.

■ ТИШЬ ДА ГЛАДЬ

Посуди сам: что мы реально имеем с того, что весь город теперь в нашем свободном

EA попыталась искусственным образом придать игре масштаб, подарив игроку псевдосвободу, но вышло не очень удачно



О КОМПАНИИ

Имя компании Electronic Arts всем хорошо известно. *Need for Speed Underground 2* выходит под флагом EA Games, подразделения EA, занимающегося изданием игр разных жанров для самой широкой аудитории. Помимо этого, компания объединяет в себе подразделения EA Big (экстрим), EA Sports (спорт) и EA Pogo (детские игры).



пользовании? Гаражи и мастерские, разбросанные по разным концам мегаполиса, – просто точки телепортации в знакомое и привычное по **NFSU** меню. Добираешься до места, встаешь в необходимую зону, нажимаешь Enter и, вуаля – ты там же, где проводил все свободное от заездов время в предыдущей части. Собственно с заездами все аналогично: те же зоны (или race-точки), перемещающие игрока непосредственно на старт, на которые нужно заехать и нехитрыми манипуляциями подтвердить свою решимость к схватке с другими безумцами. По велению какой-то сверхсилы, явно симпатизирующей игроку, все заезды, в которых наше величество пожелает поучаствовать, начинаются, ни за что не догадавшись, как раз в то самое время, когда мы приезжаем на старт. То есть временными

рамками игра нас реально не озадачивает, а от этого теряется очень многое. Как минимум, динамика. Совсем не стоит торопиться на очередной старт. Со спокойной душой выбираешь ближайший – и все дела. Можно вообще без разбора откатывать все попадающиеся под руку заезды по очереди без опасения не заработать себе

на новый движок, подвеску или раскраску. В этом плане все очень вяло и ничто не подогревает интерес.

Город спит

Уныло выглядит и сам город. Тот факт, что в нем совсем нет людей, уже сильно удручет. Что может быть глупее созерцания мерцающих повсюду огней, рекламных щитов и вывесок на абсолютно пустых ночных улицах? Каким бы ни был трафик, хоть протолкнуться твоему автомобилю будет негде, без людей теряется вся жизнь. Новый тип заезда *Outrun* привносит в игру довольно необычное для NFS ощущение неторопливости и

ФАКТЫ

30+ реальных автомобилей

1 млрд. возможных комбинаций тюнинга

5 зон, на которые разделен Bayview

6 типов гонок

10 звезд рейтинга твоей машины



ЗАЖРАЛИСЬ!



Я одного не пойму: почему когда десять лет подряд EA Sports оттачивают свое мастерство в изготовлении одинаковых игр – это нормально, а любое улучшение движка – повод для восторгов половины на полторы. Когда же то же самое происходит с серией **NFS** – это, значит, "закисание" и вообще моветон.

Что, что вам не понравилось во втором *Underground?* Графика – мое почтение, всем бы такую. Фирменные моменты серии имеются в полном объеме. Геймплей – ураган. Да, нововведения спорные, и нравятся далеко не всем, зато видно – в EA люди стараются, делают что-то, кроме понтовых движков. В общем, зажрались, граждане.

Дождь может пойти в любую секунду.

Completed 97%

Титул

2-08.35



РЕЦЕНЗИЯ | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



WORLD MAP



Если тебе надоело разъезжать по полуживым улицам ночного города, добро пожаловать в альтернативный режим *World Map*. После двух-трех часов ты поймешь, что это куда привлекательнее *Explore mode*.

размеренности. Суть: есть игрок с крутой тачкой, преспокойно себе рассекающий уличные просторы, есть предпримчивый NPC с не менее крутой тачкой, который бросает игроку вызов определить, собственно, чья тачка круче. Естественно, на деньги. Заключаешь пари, на расстоянии жмешь оппоненту руку и вдашьешь по газу. Пытаешься от него оторваться. Или он от тебя. В любом случае, отстающий должен догнать лидирующего, опередить и уехать на нужное расстояние, определя-

емое соответствующим индикатором. Неплохо, правда? Стильно, ново, но этого недостаточно для того, чтобы оживить убаюкивающий ритм скиданий по городу.

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ

Продолжая тему новых типов заездов, не могу умолчать о *Street X*. Он, впрочем, в отличие от *Outrun*, не так забавляет, но тоже весьма любопытен. Это круговые гонки по небольшому кольцу, на котором невозможно развить большую скорость.

Здесь на первый план выходят толчки, грамотные тараны и прочие контакты. В зависимости от того, насколько умело ты пользуешься корпусом собственного автомобиля, и определяется успех в таких заездах. Что-то в этом определенно есть. Разумеется, никуда не делись и *Circuit*, *Sprint*, *Drag* и *Drift*. Сложность последнего, правда, сильно возросла. Контролировать заносы и зарабатывать на этом очки стало труднее. В целом, к гоночной части претензий нет никаких.

НА ГРАНИ ФАНТАСТИКИ

Но что нас по-настоящему поразило в NFSU и продолжает приятно удивлять сейчас – это невероятная картинка. Краси-

**Каким бы ни был трафик, хоть протолкнуться
твоему автомобилю будет негде, без людей
теряется вся живость**





вая, детализованная, реалистичная... Такой она была. Теперь ко всему этому можно смело прибавить приставку «супер» без опасения преувеличить. В каждом объекте собирательного города Bayview видно, как славно потрудились разработчики: будь то мосты из Сиэтла, дома из Беверли Хиллз или центральная улица – все выглядит на пять с плюсом. К слову, улучшилась не только графика, но и архитектура города, что, хоть в глаза и не бросается, но, безусловно, приятно.

Превосходны тени, превосходно освещение. Неподражаемы модели автомобилей, которые хоть и не подвержены повреждениям, но и без того демонстрируют нам, что полигонов на них не пожалели. Фирменная фишка NFSU, мокрый асфальт, никуда не деляся и в сиквеле, но любоваться им постоянно теперь не получится. Дорога может быть и абсолютно сухой, но от того не менее живописной. Великолепно небо, которому на этот раз уделили больше внимания. Теперь оно меняется. Так же, как и время. Колесить по улицам днем, конечно, тебе никто

ВСЕ В ТВОИХ РУКАХ

Запомни, самое главное в твоем автомобиле – это не количество лошадиных сил и даже не объем движка, а внешний вид. От него зависит твой рейтинг. Возможности тюнинга, которые уже в первой части впечатляли, здесь просто грандиозны. Каждая, даже самая незначительная деталь не остается без внимания разработчиков: что уж говорить о раскраске корпуса, бамперах, всевозможных оправах, дисках и неоновой подсветке. Почти все комплектующие заблокированы и становятся доступными после побед в заездах. Их установка не вызывает никакого труда, а результат впечатляет: как и раньше от исходной машины может остаться лишь каркас.



не даст: жанр, знаешь ли, не тот – но в разные часы ночных времена суток – пожалуйста. Любование заходящим солнцем теперь общедоступное занятие, удовольствие от которого может сравниться разве что с удовольствием от созерцания Брук Берк (Brooke Burke) во время каждого экрана loadnig.

БЕГ НА МЕСТЕ

Подводить итог даже как-то не хочется. Для EA он не утешите-

лен. Ребята попытались искусственным образом придать игре масштаб, подарив игроку псевдосвободу, но вышло, мягко говоря, не очень удачно. Мертвый город, разъезжать по которому нет никакого резона, разочаровывает спустя пару часов. Зато графика и непосредственно гонки по-прежнему великолепны, что не дает поставить игре оценку ниже той, что была поставлена NFSU. Серия держит марку. И потрясения ей совсем ни к чему.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

8.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

8.2

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Не больше, не меньше, чем NFSU.
– В целом на высоком уровне.

+ Разезды по городу скучны и слабо мотивированы. Пока это лишнее.

ГРАФИКА

+ Сногшибательно. Умопомрачительно. Великолепно. Лучше некуда.

– Говорить о минусах в данном случае уголовно наказуемо.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Каждая машина ревет по-своему. Аварии классно озвучены.

– Некоторые треки могут не понравиться. В остальном – стандартно.

ДИЗАЙН

+ Архитектура города продумана. Стиля NFSU 2 не занимать. Это точно.

– Точки отправки на заезд и в гараж реализованы не лучшим образом.

УДОБСТВО

+ Управление не изменилось. Зато играть стало сложней. Это к лучшему!

– Быть может, некоторым Drift-заезды покажутся слишком трудными.

ИТОГО

EA топчется на месте. Надо думать... Идея со свободой явно не прижилась.

8.0



ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

КОСМИЧЕСКИЙ РАССВЕТ

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| ■ | RPG |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| ■ | 1С |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| ■ | XBow Software |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| ■ | Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| ■ | Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ |
| ■ | Один |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| ■ | Два |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | games.1c.ru/starwolves |

**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
#2(18), ФЕВРАЛЬ 2005



■ Большинство космических станций будущего недалеко ушли от современных сородичей.





О КОМПАНИИ

■ «Звездные волки» – первый большой проект Xbow Software. Ранее эта контора, располагавшаяся в городе Краснодаре, промышляла на ниве Shareware-игр, а еще раньше – пыталась удивить мир своим походовым детищем в стиле *Heroes of Might and Magic*. К сожалению, тогда удивить мир им не удалось. Зато удалось сейчас.

Текст: Илья Зибрев

Начало зимы выдалось урожайным на отечественно-космические игры. Не успели мы отдохнуть после знакомства с трехмерным мордобоем в «Космических рейнджерах 2», как 1С благородно вручает в наши руки коробку с надписью «Звездные волки». Да-да, опять о космосе. На этот раз – куда менее глобально, нет свободного полета, зато есть масса других неожиданностей. И надо отметить, приятных.

Для начала, «Волки» оказались вовсе не клоном *Homeworld* (отдельные мерзячки, конечно же, предполагали именно такое развитие событий). Более того, даже близко не *Homeworld*. Немного от RPG, немногого от тактики – приятная, удивляющая мешанина. Знакомство с мешаниной начинается просто и незамысловато. Наш герой, бывший «водитель-дальнобойщик», лишается своего транспортного корабля не без помощи пиратов и лично Красного Корсара. Парень обещает отомстить и приступает к выполнению обещаний при помощи вновь созданного отряда космических наемников

«Звездные волки». Пираты трепещут, народ ликует.

■ ДЬЯВОЛЬСКАЯ СУЩНОСТЬ

Ты удивишься (я удивился), но «Волки» – действительно RPG. По крайней мере, с формальной точки зрения она с легкостью «делает» многих достойных представителей этого уважаемого жанра. В наличии имеется система «перков», которые навешиваются на основные умения, дерево которых активно вытаскивает из застенков нашей памяти слово *Diablo*. Да-да, именно так. Правда, для каждой специализации (а их здесь четыре – стрелок, пилот, специалист по ракетам и специалист по системам) список навыков почти не меняется. Большая часть умений остается неизменными, меняется лишь «стоимость» дальнейшего обучения и несколько специальных умений. Впрочем, звучит это куда менее убедительно, чем выглядит.

Как водится, получение базовых навыков открывает перед тобой

ряд более продвинутых, каждый из которых, в свою очередь, далеко не последний в списке. В начале игры очков опыта хватит ровно на пару базовых умений – именно столько нужно для того, чтобы не поймать кабиной ракету в первом же вылете. Ну а потом – ты сам себе хозяин. По результатам каждой миссии герою начисляется персональный прирост опыта, который можно распределить между умениями в произвольном порядке. К слову, самосовершенствованием можно заниматься строго между делом – никаких левел-апов посреди миссий не будет. Между ними – сколько угодно.

■ О МИССИЯХ

Нелинейность – штука страшно неоднозначная. С формальной точки зрения каждая вторая игра нынче – нелинейная. С нормальной, человеческой, нелинейным был, например, *Fallout 2* и *Morrowind*. А вот «Волки» – нет, линейны. Да-ром, что миссии выдаются не одна за другой, а пачками по

■ ГДЕ КАРТА, БИЛЛИ?



■ Если за битвами лучше наблюдать в трехмерном режиме, то за перемещениями своих и чужих кораблей куда удобнее следить на карте (кнопка 'tab'). На ней отображаются все засеченные радаром корабли, все космические станции, а также важные для сюжета или задания объекты.

Последовательность заданий постепенно ведет нас по узкой тропинке игрового сюжета, иногда позволяя немного подзаработать «на стороне»



■ Практически каждый встречный готов поболтать – если он не пират, конечно.





САЛАТ ИЗ ШТАМПОВ

Сюжет игры добротно замешан на всех традиционных ингредиентах жанра: здесь и война между корпорациями, и восстание машин против своих создателей, и, конечно же, инопланетяне со своими артефактами и таинственными порталами в неизведанное.

несколько штук, и ты волен выбирать, куда идти, а куда – нет. В любом случае, пока ты не пройдешь ключевой уровень, ничего нового и интересного тебе не выдадут.

А тот, кто скажет, что игру это портит, пусть первым бросит в меня камень. В ответ я познакомлю его со своей любимой

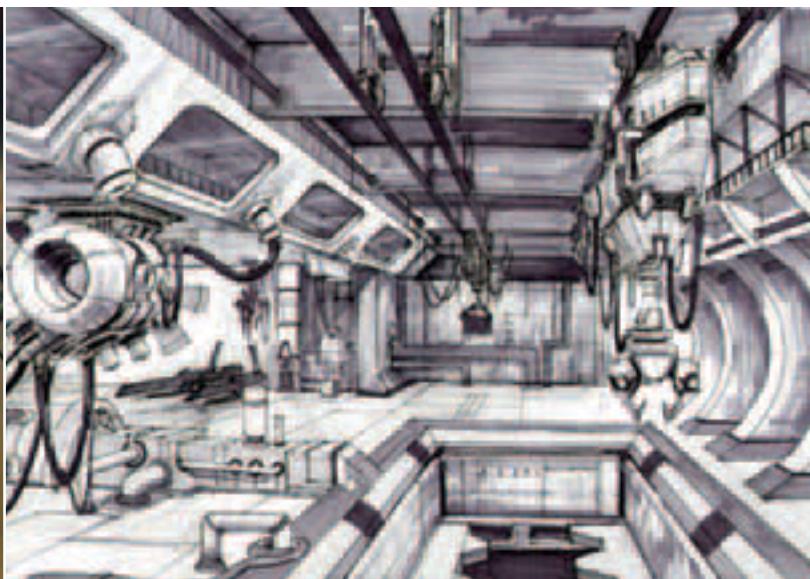
бейсбольной битой. Последовательность заданий постепенно ведет нас по узкой тропинке игрового сюжета, иногда позволяя немного подзаработать «на стороне». О том, что происходит в игровом мире, мы узнаем как из диалогов с многочисленными персонажами (увы, только в космосе – космобара,

несмотря на недвусмысленную картинку при загрузке, в игре нет), так и из новостных сообщений, которые крайне живописно повествуют о наших подвигах на последнем задании.

■ МЫ – БАНДА

Как и обещалось, к нашему герою в игре присоединится еще некоторое количество смельчаков, общим количеством не более шести. Каждый персонаж растет над собой, совершая боевые подвиги, обладает деревом умений, описанным выше, а

Фирменные «инверсионные» хвосты за космическими плавсредствами немножко поредели и стали выглядеть куда более скромно





также персональным характером и интересным прошлым. Помимо изначально имеющегося в команде Эйса (пилот старой закалки, опытный и мудрый), уже в самом начале к тебе присоединится Красный Корсар – главарь пиратов, который, будучи загнанным в угол, предпочел стать на путь исправления. Ну и далее – в том же духе. Все персонажи харизматичны. С ними не соскучишься.

А что до сражений – то происходит все так, как, скажем, в *Baldur's Gate*. С паузой, обменом взрывоопасными любезностями. Правда, в трех измерениях. Интерфейс нагляден и прост – все ясно с самого начала, а несколько горячих клавиш делают жизнь и вовсе прекрасной.

Как и в любой уважающей себя RPG, в «Звездных волках» тебя встретит немецкое количество «шмоток». С поправкой на космическую природу игры – это новые корабли, пушки, ракеты, различные вспомогательные системы и прочее приятное и очень дорогое.

Впрочем, цены не то чтобы очень кусаются. Большинство предметов с магазинных полок для тебя не будут в новинку – парой миссий ранее ты успеваешь снять две-три самых новых пушки с подбитого пирата, корабля якудза или еще кого пострашнее. То есть, нехватки финансов практически не ощущается.

КРАСОТЫ

С учетом всего вышесказанного даже мягко пожурить игру

за графику рука не поднимается. Поэтому продолжим в том же восторженно-удивленном духе, и сделаем вид, что нас

МИРСКАЯ СУЕТА

Несмотря на то, что большинство миссий в игре с первого взгляда выглядят просто элементарными, к концу оных карта обычно так и пестрит различными пометками и значками. По ходу дела к основной задаче добавляются еще две-три дополнительных, обретенных в процессе погони за славой и богатством. И, нужно отметить, большинство таких заданий супут как очень неплохое материально-финансовое вознаграждение, так и большие неприятности – космос в «Волках» просто кишит мерзавцами, люто ненавидящими наш летучий отряд.



■ Уничтожение вражеского линкора – большой праздник.



не особенно-то волнует прогресс, многосотенные ускорители, свежеприобретенные на Савеловском рынке, и прочие причины для того, чтобы по-быстрее расстаться с очередной зарплатой.

Впрочем, не сравнивать с Homeworld не получается никак – последние пару лет мы

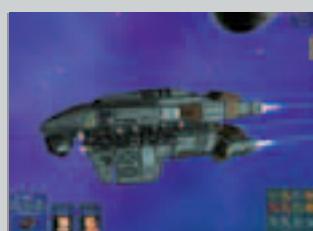
все думали, что 1С готовит для нас Russian edition оной игры, этакий отечественный, с прищуром взгляд на. Мы, конечно, ошибались, но картина на экране все же всецело выдерживает стиль электронно-космической оперы. И даже хорошо, что такого неудержного буйства кра-сок, как в *Homeworld 2*, «Волки» предложить нам не могут. В космосе все же есть немного нормального черного космоса, а розово-желтые разводы встречаются лишь изредка и по большим космическим праздникам. Да и фирменные «инверсионные» хвосты за космическими плавсредствами немного подредели и стали выглядеть куда более скромно. Но, в целом, фирменный космостиль всецело узнаваем. И нельзя сказать, чтобы кто-то жаловался, ведь так?

Технически все довольно просто. Ни одного эффекта из числа тех, над которыми так тря-

сят владельцы модных нынче видеокарточек, в игре замечено не было. Незачем – все и без того сделано на высоком уровне. Кроме того, очень радуют модели техники. Даже не количеством полигонов и прочими техническими деталями. Их просто приятно разглядывать, а это главный критерий при оценке, как ни крути.

■ РОДИТЕЛЬСКИЙ ДОМ

Домом для «Звездных волков» является материнский корабль – здоровенная посудина, способная пролезать через порталы (маленькие корабли этого не умеют) и несущая на себе все, необходимое для ремонта, заправки и перевооружения твоего отряда. Материнский корабль позволяет тебе прямо на задании пересаживать пилотов с одного корабля на другой, менять на них вооружение, а также подбирать трофеи с помощью силового луча. Кроме того, этот корабль – очень серьезная боевая единица, несущая на борту до четырех мощных турелей,



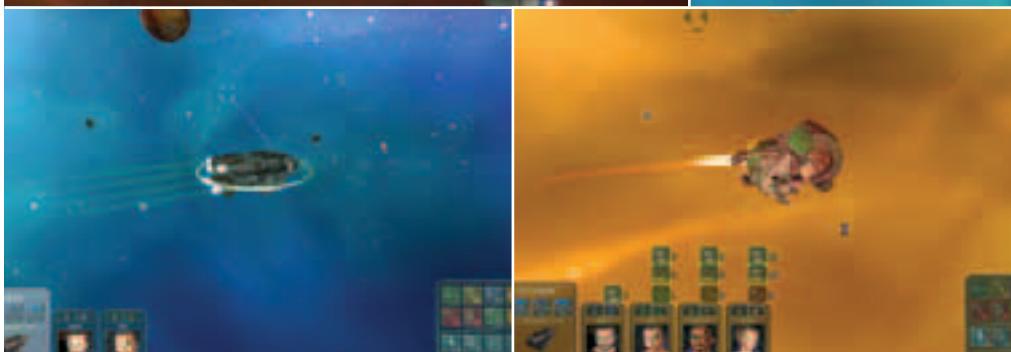
смертоносных для истребителей врага, а также – несколько систем поддержки, выполняющих самые разные функции. Все это можно заменять, как и оборудования на других кораблях.

Пришло время немного побывать занудой. Эта главка будет посвящена вопросу, который, похоже, волнует очень ограниченный круг людей – я, к несчастью, в него вхожу.

В нашей стране давно научились делать игры. У нас делают отличные движки, придумывают сумасшедшие сценарии и пишут такую игровую музыку, что Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki) мог бы приступить к удивлению. Все это волшебно. Только вот серьезных игр в активе наших соотечественников не так уж и мно-

■ А это – знаменитый Красный Корсар.





го. Пресловутая ложка дегтя находится всегда. И, похоже, деготь все берут из одного и того же места.

И младенцу очевидно, что бюджеты отечественных проектов несоизмеримы с бюджетами блокбастеров от какой-нибудь EA. Но ведь это не повод для того, чтобы диалоги в игре писал программист в свободное от работы время, а? Как и в «*Космических рейнджерах 2*», в любви к которым я привык к навыкам месяца назад, в «Волках» почти все внутриигровые тексты оставляют не очень приятный осадок. Уже лучше, конечно, но все равно детский сад и разговор двух друзей-приятелей на лавочке у подъезда. Если все остальные куски игры – определенное «верю»,

то диалоги и прочее – сплошное «не верю». Очень, знаешь ли, портит атмосферу.

■ 3А ЗДРАВИЕ

«Звездные волки» получились не такими, какими думали их увидеть лично я. Куда лучше. Игра приятно удивляет многогранностью и внутренним обаянием: несмотря на традиционно топорные диалоги, «Волки» умудряются заинтересовать игрока, дать по голове своей атмосферой, а на закуску сунуть под нос роскошный геймплей. Притом у чада Xbow есть пара родовых травм, не позволяющих поставить «Волков» на одну полку с прозападной «Бытулой врага» или, например, грядущим «Александром».

В результате – действительно хороший способ разнообразить свой RPG-досуг. С одной стороны – традиционная RPG-бытовуха, горы шмотья, колоритные персонажи и сражения за добро и справедливость по просьбам очевидцев. Но с другой – настоящая космическая романтика, оперативно поставляемая на наш стол умелым и приятным глазу движком, общим настроением и космически-приятной музыкой.

Игра понравится как любителям ролевых развлечений, так и поклонникам фантастики и космических баталий. Очередной повод выпить за огромное количество талантов на нашей земле, не находишь?

■ ФАКТЫ

6 пилотов под твоим командованием

3 поколения истребителей

3 огромные корпорации

1 раскаявшийся пират

1 раса разумных машин



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Увлекательные и разнообразные миссии, оригинальный геймплей.
- Некоторые могут посетовать на отсутствие настоящей нелинейности.

ГРАФИКА

- + Стильно. Красивые модели техники, приятные спецэффекты.
- Для тех, кто любит объективность: графика игры устарела года на два.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Отличная музыка и адекватная озвучка происходящего на экране.
- Голоса и реплики персонажей, к сожалению, традиционно не в лучшей форме.

ДИЗАЙН

- + Под капотом игры – что-то от Diablo, что-то от других именитых RPG.
- Иногда кажется, что в игре чего-то не хватает. Впрочем, редко.

УДОБСТВО

- + Управление игры в некотором роде превосходит коллегу из Homeworld.
- Ложка дегтя – небывало странный и неудобный «межмиссионный» интерфейс.

ИТОГО

Достойное продолжение космических традиций. Хорошая, интересная игра.

8.0



NBA LIVE 2005

СТАТЬ САБОНИСОМ



Текст: Илья Азар



■ Все, кроме вредного Юлия Гусмана, поставили десятки.



■ Kobe устал и бежит к стулу, но зачем прыгал его друг?

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Sport |
| ИЗДАТЕЛЬ | EA Canada |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Софт Клаб |
| РАЗРАБОТЧИКИ | Electronic Arts |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.easports.com/games/nbalive2005 |

Баскетбол, пожалуй, самый американский вид спорта из тех, в которые играют в Европе (американский футбол и бейсбол европеизации вовсе не поддаются). Не так давно в НБА вообще не было европейских баскетболистов, но время не стоит на месте, и, например, самым дорогим игроком «Юты Джаз» является наш с вами соотечественник – Андрей Кириленко. Но и сейчас в НБА европейцев всего полтора десятка. А теперь вспомни, сколько наших в НХЛ? Именно поэтому, в NBA 2005 ты не сможешь поиграть за национальные сборные, а тем более за европейские клубы. Игра создана для американцев и тех, кто соглашается принимать их правила игры. Именно поэтому в игре очень много

элементов шоу, чего практически нет в разрабатываемой специально для европейского рынка FIFA.

Сразу объясню, почему я вообще сравниваю баскетбольный симулятор с футбольным. Сравнивать NBA 2005 с настоящим баскетболом я не хочу, поскольку именно в этой игре EA Sports главным для разработчиков стало не желание максимально приблизить игропроцесс к реальности, а сделать ИГРУ. И у них получилось! Конечно, футбол более скучная и медленная игра, чем баскетбол, но ведь матчи Лиги чемпионов в FIFA не начинаются с того, что дети трясут огромное полотнище с эмблемой турнира. Да что там говорить, в ней даже нельзя отдельно сыграть в Еврокубках (самое главное, что и это, и исторические игры), о ко-

торых речь пойдет ниже, были, но почему-то исчезли со временем). NBA – это, скорее, аркада, чем симулятор, и, право слово, это только к лучшему.

■ ЗРЕЛИЩИ

Знаешь, когда на неосвещенную площадку по очереди высекают выхватываемые из темноты лучом прожектора баскетболисты, диктор произносит имя игрока, а фамилию стройным хором подхватывают зрители, то это заводит. В играх серии NBA есть драйв, процесс по-настоящему захватывает. Игроки быстро перемещаются от одного конца площадки к другому. NBA Live 2005 использует зрелищность баскетбола на полную катушку. Баскетболисты, в статике больше похожие на деревянных солдат Урфина Джюса, ожидают, когда получают в руки мяч. Анимация движений выполнена на высочайшем уровне. Засматриваешься на очередной финт или данк соперника и забываешь играть. Комментаторы знают всех иг-

На самого Джордана не хватило денег даже у EA Sports, но вы можете купить его кроссовки и обуть другого игрока



О КОМПАНИИ

■ EA Canada, являющаяся подразделением монструозной EA Sports, делает большинство спортивных игр компании. Ее перву принадлежат серии *FIFA*, *NHL*, *MVP Baseball*, *Knockout Kings* и *TCM2005* (см. рецензию на соседних страницах). Кстати, ребята ваяют еще и стритбол, который так и называется – *NBA Street*.



рекордов по именам и очень живо вербализируют происходящее на площадке. Львиное большинство баскетболистов щеголяет своей реальной физиономией – уровень детализации игроков очень высокий. В любой момент вы можете стать участником главного развлечения сезона – «звездного уикенда», который включает в себя матч молодых игроков, соревнование трехочковых бросков, шоу слэмдэнкеров и на десерт – матч всех звезд. Разработчики сделали акцент на слэмдэнках, и это их главная маркетинговая удача. Игрокам показали сладкую конфету, а ради нее они готовы есть даже манную кашу. То же самое с четвертым фильмом Тарантино: никто не замечает недостатков, ведь это фильм Квентина Тарантино. То, что игра и

сама по себе очень хороша, уже не важно. Поверь, NBA 2005 – это действительно очень красивое зрелище!

ФЕТИШ

NBA 2005 – не менеджер, поэтому радует тот факт, что игра

очень трепетно относится к статистическим данным. В игру встроена исчерпывающая информация по командам, начиная с сезона 1983/84. С игроками и того интереснее. Кроме современных, в игре присутствуют лучшие баскетболисты всех десятилетий, начиная с 50-х годов. Таким образом, в твой любимый «Лейкерс» к **Коби Брайанту** (Kobe Bryant) можно выкупить обратно **Шакила О'Нила** (Shaquille O'Neal) и добавить **Мэджика Джонсона** (Magic Johnson) с **Каримом Абдул-Джабаром** (Kareem Abdul-Jabbar), создав тем самым сборную звезд «Лейкерс» всех времен. Чем не идилия? Правда, на образ великого

ФАКТЫ

15 игроков из Старого света

50 баллов максимум за слэмдэнк

83 пункта составляет уровень Кириленко

1 Хряпа не попал в заявку «Портленда» в игре

6 раз Абдул-Джабар был самым ценным игроком НБА



ПУП ИГРЫ

Как ты уже понял, сладкой косточкой, которую бросили игрокам разработчики, является режим слэмдэнка. Онный является частью «звездного уикенда», но в **NBA 2005** ты можешь в него поиграть отдельно и в любой момент. Четыре игрока по очереди забивают мячи в корзину, стараясь сделать это как можно эффектнее. После первого раунда все неудачники отсеиваются, а оставшиеся определяют того, кто получит симпатичную чашу. Чем оригинальнее и красивее ты положишь мяч в корзину, тем больше очков тебе дадут судьи. Существует немыслимое множество вариаций слэмдэнка. Особенно ценятся комбинации с участием ног: пробрасыванием мяча на ход между нижними конечностями или пас себе ударом ноги по мячу. Обучиться азам таких бросков можно в игровом режиме «школа слэмдэнка», а особо фантастические комбинации уже вовсю обсуждаются на форумах, посвященных игре.



■ «Руки вверх», – сказал Айверсон и побежал к кольцу.

■ В очках Андрей будет бросать еще точнее.



РЕЦЕНЗИЯ | NBA LIVE 2005



■ Режимов игры в NBA 2005 очень много. Начать можно с простой тренировки, которая тоже почему-то не надоедает. Еще интереснее устроить поединок во двоем и выяснить, кто же лучше баскетболист 50-х Роб Герин (Rob Guerin) или Тим Данкан (Tim Duncan). Задача привести аутсайдера лиги к победе в режиме династии и вовсе захватит тебя на долго. А когда освоишь игру в совершенстве, придёт пора выходить в онлайн.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

| | |
|------------------|-----|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 7.8 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.1 |

Майкла Джордана (Michael Jordan) не хватило денег даже у EA Sports. А еще для американцев спорт – это что-то близкое к фетишу. Ведь в России не собирают на протяжении всей жизни карточки футболистов, правда? В одном из многочисленных режимов игры – династическом – нужно зарабатывать очки, которые, помимо вкладывания в тренировочный процесс, можно потратить на покупку исторических мячей или, к примеру, кроссовок Майкла Джордана (да, самого Джордана в игре нет, а кроссовки имеются). Ну и естественно, все выигранные тобой Кубки собираются в зале славы, где ты всегда сможешь удовлетворить свою манию величия.

ЛОВКОСТЬ РУК

Кстати, если ты никогда прежде не играл в баскетбольный симулятор, но думаешь, что освоить его легко, как и другие продукты EA Sports, то ты, мягко говоря, не прав. Пройдет не одна бессонная ночь прежде, чем ты, наконец, овладеешь навыками игры в обороне. А сколько времени придется потратить на то, чтобы заиграть в совершенстве на самом сложном уровне, я даже не представляю. Количество клавиш, задействованных в NBA, поначалу просто пугает. На самом деле, чтобы стать корифеем, без геймпада определенно не обойтись. Сам геймплей описывать не имеет смысла. Ко-

нечно, мячи ложатся в корзину как намагниченные, против быстрых прорывов нет никакого приема, а на сложных уровнях играть оригинально – значит проиграть, но все эти мелкие недостатки не портят впечатления от игры. В конце концов, излишняя реалистичность игры испортит шоу, а НБА тем и отличается от европейского баскетбола, что не даст тебе заскучать. Когда я только устанавливал игру, я не ожидал, что лидерство футбола в шкале моих предпочтений пошатнется. Право, я уже почти готов подписать под словами надоевшего комментатора Романа Скворцова: «Баскетбол – это лучшая игра с мячом!»

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 9.0

- + Многочисленные режимы игры. Даже тренировка способна увлечь!
- На высокой сложности играть приходится по одной выигрышной схеме.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Модели и анимация игроков безупречны. Лица не просят кирпича.
- Мелкие недочеты, без которых было бы даже скучно.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Звуки как в жизни. Чего еще желать от спортивной игры?
- Если ты не любитель рэпа, то колонки в меню придется выключать.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Удивительно, но в меню можно провести не меньше времени, чем в игре.
- Как всегда намудрили с камерой, но куда ж без этого?

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 7.0

- + В целом интерфейс приемлем, впечатления от игры не портят.
- Не секрет, что игры EA Sports для PC все больше напоминают приставочные.

ИТОГО

Как говорили когда-то в роликах NBA на ТВ: «I love this game!».



8.0



ВОЗВРАЩЕНИЕ В Гайю

ТРИ ГЕРОЯ, СУМАСШЕДШИЙ ГЕНИЙ И ПОХИЩЕННЫЙ АРТЕФАКТ -
ВОТ ВСЕ, ЧТО НУЖНО ДЛЯ НЕЗАБЫВАЕМОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ.
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ХИТ СЕЗОНА ПОЛУЧАЕТ ВТОРУЮ ЖИЗНЬ
НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ!

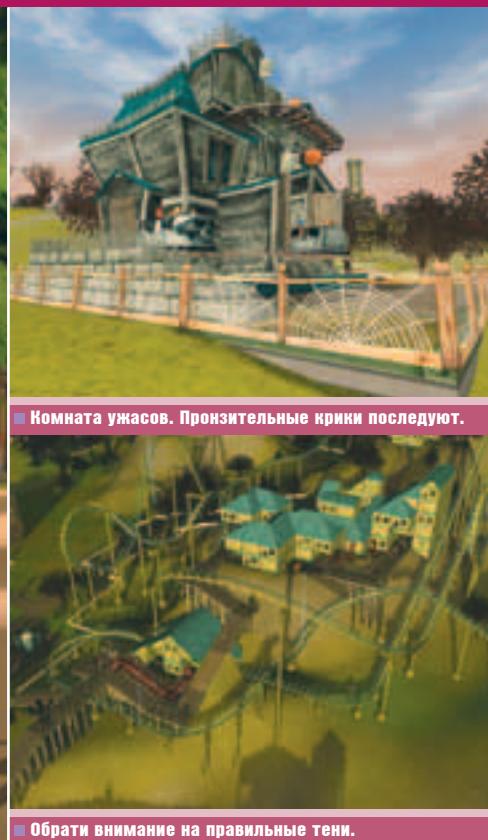


ROLLERCOASTER TYCOON 3

ПРИТЯЖЕНИЯ БОЛЬШЕ НЕТ



Текст: Павел «Tarnum» Демин



Обрати внимание на правильные тени.

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Park-sim |
| ИЗДАТЕЛЬ | Atari |
| РАЗРАБОТЧИК | Frontier Developments |
| ПОЙДЕТ | Процессор 733MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.3GHz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.rollercoastertycoon.com |



Далеко не каждой серии, какой бы популярной она не была, удается сохранить дух оригинала в последующих частях. Еще сложнее сделать это при переходе в 3D. Вспомните хотя бы *Worms*: сколько потеряли бедные червяки, переехав в трехмерное пространство из 2D. *RollerCoaster Tycoon* – для многих не менее культовая серия. Первые части этой игры стали настоящими хитами и, что не менее важно, бестселлерами. В связи с этим RCT3 ждали давно, но ждали с опасением.

Не буду томить: опасения эти были напрасны. RCT3 не растерял дух своих предшественников, а с переходом в 3D только приобрел еще немного оного. И дело не только в соответствующей времени кар-

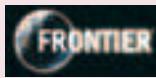
тинке; третье измерение дает игроку новые функциональные возможности. Чего стоит хотя бы то, что на парк теперь можно смотреть с любых позиций – это заметно помогает при строительстве американских горок. Впечатляют возможности масштабирования: будь то высота птичьего полета или пара метров от земли, движок игры выводит на экран великолепную, прорисованную до мельчайших деталей картинку. Общая стилизация под мультипликационную графику не раздражает нисколько, а количество посетителей и разнообразие публики временами поражает. Такого разнообразия мы еще не видели. Каждый человечек – индивидуальность, отличающаяся от других стилем одежды, чертами лица и фигурой. Музыка, доносящаяся из разных кафе-шек, пронзительные крики

людей, катящихся на горках, посетители, толкающиеся в очереди за новыми ощущениями, – все это создает атмосферу веселья и делает парк действительно живым.

■ ПОД ПОКРОВОМ НОЧИ

Ребята из Frontier всячески опровергают тот факт, что графика в тайкунах должна быть предельно строгой и без излишеств. В RCT3 за видимой детской мультишностью скрываются совершенно взрослые эффекты отражения и теней. Небо, которое обычно в играх подобного рода поражает своим уродством, здесь не забыто. Закаты и рассветы, полуденное сияние солнца и звездный небосвод реализованы отлично. Не менее значительным шагом разработчиков стало включение в игру смены дня и ночи. RCT3 заставила меня подивиться, насколько реалистично заходит солнце и наступает темнота. А ночью парк выглядит еще эффектнее, чем днем. Огни красочно освещают аттракционы, свет с осветительных столбов прав-

Музыка, пронзительные крики людей, катящихся на горках, создают атмосферу веселья и делают парк действительно живым



О КОМПАНИИ

Frontier Developments была основана Дэвидом Брэбеном (David Braben) в 1980 году. Компания занимается разработкой игр не только для PC, но и для всех консолей, Pocket PC и мобильных. На счету Frontier есть две части Elite, RCT 2: Wacky Worlds, RCT 2: Time Twister и RCT для XBOX, а также приставочная Dog's Life.



доподобно «ложится» на дорожки. А вода! В воде, которая зачаровывает тысячами солнечных бликов днем, ночью не менее правильно отражаются сотни разноцветных огней. Особенно впечатляют фейерверки, которые стали еще одной гениальной находкой разработчиков. Да, теперь для посетителей можно устраивать настоящие пиротехнические шоу, которые лично меня порадовали, наверное, еще больше, чем гостей моего парка.

■ ВЫВЕРНИ ИХ КАРМАНЫ НАИЗНАНКУ

Собственно игровая механика не изменилась ни на йоту. Игрок по-прежнему занимается строительством, раскруткой парка и деланием на этом больших денег. Только теперь все усложняется тем, что посетители перестали быть единой, безликой массой, чьи

задача – учесть все пожелания. Но, чтобы и молодежь не заскучала, нужно позаботиться о постройке самых безумных аттракционов, игровых автоматов и кафе с танцевальной музыкой. Иначе пришли тебе не видать, ведь именно подрастающее поколение является основной массой посетителей.

Люди перестали наведываться в твой парк поодиночке. Теперь сюда приходят парами, семьями и даже целыми компаниями. Все происходит, как в нашей с вами жизни: родители отправляют детей прокатиться на аттракционе, а сами терпеливо ждут. Группы подростков без устали веселятся

■ ФАКТЫ

1000 и больше посетителей в парке одновременно

5 типов парков

1 увлекательная и занимательная кампания

18 разнообразных сложных миссий

5 вариантов оформления парка



■ СТРОИТЕЛЬСТВО ГОРОК

Проект аттракциона можно создать как самому, так и позаимствовать уже готовый. Плюсы и минусы двух путей очевидны. Если ты собственноручно возьмешься ставить каждый столб, следить за каждым поворотом, горку можно органично вписать в ландшафт. Плюс: никто не ограничивает твою фантазию. Минус: нужно скрупулезно следить за пригодностью проложенного полотна к эксплуатации. Правда, теперь это можно сделать на любом этапе возведения аттракциона. Взявшись за строительство уже готового проекта, ты получишь гарантированно хорошую компактную горку, которая на 100% удовлетворит посетителей. Минус: это не уместно в условиях уже сформированного парка.



■ Горку можно возвести прямо на воде.

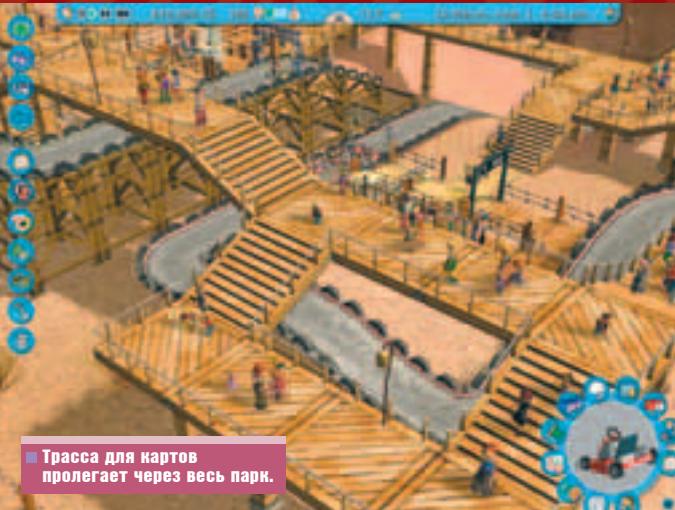
■ Родители, судя по всему, забыли про беднягу.



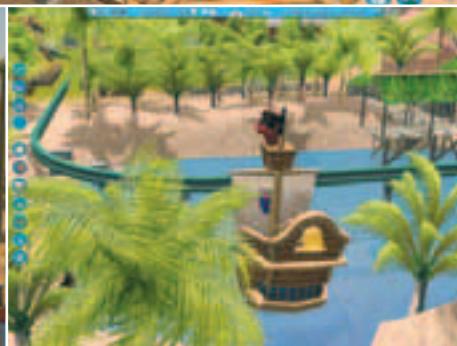
РЕЦЕНЗИЯ | ROLLERCOASTER TYCOON 3



■ Небо в RCT3 великолепно.



■ Трасса для картов пролегает через весь парк.



■ У ИСТОКОВ...



■... серии RollerCoaster Tycoon стоит некто Крис Сойер (Chris Sawyer), которого быстро взяла под свое

крыло компания MicroProse.

Первая часть RCT произвела эффект разорвавшейся бомбы, поэтому выход сиквела был предопределен. За создание RCT2 взялись те же люди; игра удостоилась невысоких оценок в прессе, тем не менее, объемы продаж впечатляли. Затем последовали два add-on'a ко второй части, над которыми уже работала Frontier Developments.

на американских горках, нарушая пронзительным визгом в целом безмятежную обстановку. Но безмятежна она для всех, кроме тебя: отрохав даже самый безумный парк развлечений, ты все равно не сможешь жить спокойно. Помимо того, что посетители всегда не прочь испытать что-то новое, аттракционы имеют склонность ломаться. Чтобы все функционировало и работало на благо общества, нужен обслуживающий персонал. С этим все предельно просто: задаешь работникам ключевые

точки и зарплату – и одной головной болью меньше.

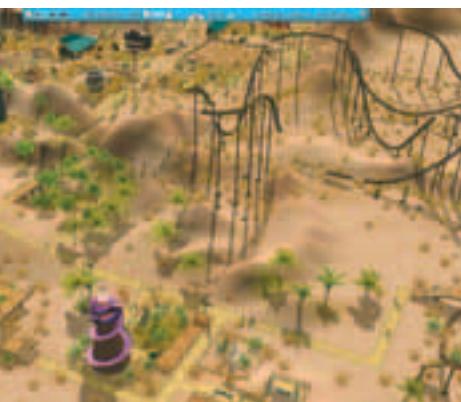
■ В СОГЛАСИИ С ПРИРОДОЙ

Всем хороши люди в RCT3, но уж слишком они скрытные. По ходу строительства самого грандиозного парка, ты не сможешь узнать, что думают о нем посетители. И если в Sandbox-режиме все не настолько уж страшно, то в кампании, где игрок строго ограничен сроками, – это становится камнем преткновения на пути к успеху. Всего, к слову, в единственной кампании есть

18 миссий в различных парках. Каждый из них передается в твою власть на разных этапах развития: в одних случаях парк может уже неплохо функционировать и приносить прибыль, а в других – тебе дается лишь территория, застраиваешь которую ты самостоятельно. Но главное, что каждый парк отличается не только площадью, ландшафтом и расположением, но и дизайном. Взгляни на скриншоты: на одних ты увидишь стилизацию под Дикий Запад, на других – под фильмы ужасов, на третьих – под пиратскую эпоху. Разнообразие очень велико.

Но больше всего впечатляет гибкость при планировании и застройке. Петля американской горки запросто может

Люди перестали наведываться в твой парк поодиночке. Теперь сюда приходят парами, семьями и даже целыми компаниями



■ Мы с Тамарой ходим парой.





взять в кольцо мостик, ведущий к другому аттракциону, кафешку без проблем можно поставить на воде, а горку красиво «вписать» даже в самый сложный горный ландшафт. В общем, ничего не ограничивает твою фантазию: даже самые смелые задумки без проблем реализуются в RCT3.

■ АТМОСФЕРА ВЕСЕЛЬЯ

Возможность прокатиться на собственном творении доступна игрокам с давних времен, но вот получить истинное удовольствие от этого оказалось возможным только сейчас. Красивые пейзажи заходящего за горизонт солнца, громыхающая музыка и взвихивания людей на поворотах и крутых обрывах трассы делают эти поездки атмосферными и позволяют нам взглянуть на собственный парк глазами посетителей. Помимо эстетического удовольствия, из катаний можно вынести реальную пользу.

Интерфейс же воистину божественен. Играя на достаточно высоком разрешении, ты совершенно точно не испытываешь никаких неудобств. Главной бедой многих тайкунов является то, что они склонны за-

■ МУЗЫКАЙФ

Теперь после постройки новой американской горки, аттракциона или кафе, за объектом можно (нужно) закрепить музыку, соответствующую тому контингенту посетителей, на которых он рассчитан. На самом деле это очень важно: если вы поставили уютный рестораник для пожилых людей и завели там танцевальную пластинку, то стариков в гости даже не ждите. Они любят ненавязчивую ретро-музыку. На аттракционах для подростков, напротив, нужно включать заводные ритмы, иначе бедняги быстро скиснут. Приелись доступные мелодии? Возрадуйся: в игру можно импортировать свои трэш-шки и радовать любимыми композициями гостей парка.



жимать игрока в тиски из многоуровневых менюшек. В RCT3 нет ничего подобного: главное меню аккуратно расположилось в левой части экрана, откуда путем нехитрых манипуляций можно попасть к любым игровым функциям. Во время строительства соответствующая менюшка «вылезает» снизу, не перегораживая собой пол-экрана. Впрочем, несколько недоработок все же имеются. Например, не слишком удобно реализована отмена строительства горки, а также возведение мостиков. Нажатие клавиши «Esc» иногда приво-

дит к вылету в главное меню, а то и вовсе в систему. Плюс ко всему: игра неоправданно тормозит перед выводом на экран уже готовой горки перед строительством и на густо застроенных участках парка. Но в данном случае на технические баги, которые, я уверен, будут исправлены первым же патчем, нужно просто закрыть глаза. Иначе за тенью досадных недоработок ты рискуешь не разглядеть настоящий хит. RCT3 – несомненно, лучший на сегодня парковый тайкун. Но ведь мы другого и не ждали, правда?



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.9



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 8.5

- + Тусооп-составляющая отполирована. Любая фантазия игрока осуществляется.
- Людей, не признающих жанр, этим все равно не удивишь.

ГРАФИКА ■■■■■ 8.5

- + Полное 3D. Чудеса масштабирования. Высокая детализация.
- Независимо от конфигурации PC игра временами притормаживает.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 8.0

- + Смех, крики, музыка, доносящаяся с разных сторон, – парк живет!
- Мелодии быстро приедаются, зато в игру можно импортировать свою музыку.

ДИЗАЙН ■■■■■ 8.0

- + Парки великолепны. Любопытна задумка с V.I.P.-гостями.
- Явных дизайнерских промахов обнаружено не было.

УДОБСТВО ■■■■■ 9.0

- + Все на месте и всегда под рукой. Нетtotalного загромождения экрана.
- Пара незначительных глюков, связанных со строительством, все же имеется.

ИТОГО

Несмотря на несколько досадных багов, это лучший парковый тайкун на сегодня.

8.0



Т-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ

ВИА «ТРИ ТАНКИСТА»



Текст: Алексей "deadmoroz" Смирнов



■ Экстраординарный случай! Снаряд Су-100 попал моему танку точно в дуло! Со всеми вытекающими...



■ Разъезжать по улицам чрезвычайно опасно – за каждым углом может прятаться гранатометчик.

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Simulator |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Дискавери |
| РАЗРАБОТЧИК | CrazyHouse |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1 GHz Athlon или Pentium 3, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2,8 GHz Athlon или Pentium 4, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 18-ти |
| КОЛИЧЕСТВО СД | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | t72.iddk.ru |

Вышедшая с полгода назад бета-версия танкового симулятора «Т-72: Балканы в огне» пробудила всех виртуальных танкистов, пребывавших до этого в состоянии летаргического сна по причине полного безрыбья в любимом жанре. И, как оказалось, пробудила не зря.

Игрока, попавшего в «Т-72», ждет очень «приятный» сюрприз – игра изо всех сил заставляет не играть в нее, бросить к чертовой матери, плюнуть и забыть. Тебя сажают на всякое старье. Тебя отправляют выполнять сложнейшие задания при очень плохой погоде, когда дальномер отказывается работать и приходится прицеливаться вручную. На тебя направляют гранатометчиков, этих универсальных солдат, стреляющих из своих шайтан-

труб на огромные расстояния и с чудовищной точностью. А уж эта миссия с невинным названием «Шпион»... Скольких нервов она стоит...

■ НАКОЙ ТЫ НАФИГ ТАНКИСТ...

Но не все так плохо. Первые миссии являются элементарной проверкой на вшивость. Тебя заставляют пройти через девять кругов ада с единственной целью – выяснить, тварь ли ты дрожащая или право имеешь. Тест на профпригодность – не более и не менее. У «Т-72» очень высокий порог входления, и если ты вошел, если втянулся – добро пожаловать в клуб. Дальше становится веселее. Новообращенные получают в свои руки грозную машину, в честь которой названа игра, и начинают участвовать во всяческих увеселительных мероприятиях. Например: танко-

вые дуэли, оборона важных объектов, подавление сопротивления в населенных пунктах, охота за вертолетами (бывает и такое), ликвидация важногоbosнийского офицера, освобождение заложников – список далеко не полон.

Причем драйв прет из всех щелей: на пятой передаче взлетаешь на пригород, в окуняре прицела появляется вражеский Т-72, дистанция – чуть больше двух километров, значит, для верности загоняешь в казенник УР, и через считанные секунды родной брат нашего танка уже пылает, как подожженный спичечный коробок. Со стоящими рядом самоходками расправляемся быстро, особо не размениваясь на сантиметры, и на полусотне км/ч врываемся на позиции пехоты. Плевать на гранатометчиков, о вероятности получить в этот момент в борт заряд из гранатомета думаешь с азартом игрока в русскую рулетку... Одна гусеница в окоп, сбываем передачу до третьей, и Микоянский мясокомбинат открывает свой филиал. Рев работающего на повышенных

У «Т-72» очень высокий порог входления, и если ты вошел, если втянулся – добро пожаловать в клуб



О КОМПАНИИ

Компания CrazyHouse была сформирована в 2002 году. Основное направление деятельности – разработка и локализация игр для РС. Дебютировала компания локализацией квеста «Фантасмагория». Вскоре началась разработка первого своего проекта – квеста «Вий», а в апреле 2003 года стартовала работа над «T-72: Балканы в огне».



оборотах двигателя заглушает хруст костей. А что ты хотел? Война – это ад.

ВСЕ НАК В ЖИЗНИ

Полный реализм во всем – вот конек «T-72». Физика движения по пересеченной и не очень местности выше всяких похвал: многотонная машина здесь ведет себя примерно так же, как вела бы себя многотонная машина, происходи все это дело по эту сторону монитора. К примеру, на «сложных» поверхностях, вроде обычного грунта или перепаханного кукурузного поля, танк не разгонишь выше 20–30 км/ч, но зато на асфальтированном шоссе можно выжать из него все заявленные в ТТХ л.с. и устроить настоящий **NFS: Underground** для людей в камуфляже. О моделировании сложных и подчас противоречивых отношениях между снарядами различных типов и броней разной толщины и состава разработчики из **CrazyHouse** заявляют, что здесь все черес-

чур просто и предельно наглядно. Понятно, что говорят они это ну очень сильно лукавя, т.к. на данный момент модели повреждений в «T-72» просто нет равных. Обсчитывается все: какой снаряд попал, под каким углом, с какой скоростью, в какую часть танка, какая там толщина брони, что за этой броней находится... В связи с этим иногда для нейтрализации врача хватает ровно одного точно-

го выстрела в жизненно важный орган, например, в двигатель. Эффект от такого финта всегда одинаков: несчастные танкисты выпрыгивают из своего обездвиженного танка и пытаются убежать подальше от места боя.

НА ТРАВУ ЛЕГЛА РОСА ГУСТАЯ

В ногу с реализмом шагает графика, демонстрируя весьма высокий уровень детализации техники, солдат и окружения. Огорчает лишь то, что по сравнению с бета-версией шустрость графического движка если и возросла, то совсем незаметно. Так что мне, как обладателю компьютера, явно не являющегося потенциальным экспонатом музея

ФАКТЫ

- 3 управляемых танка: Т-34, Т-55 и, конечно, Т-72
- 8 неуправляемых видов техники, даже один вертолет
- 70 видов разрушаемых зданий и сооружений
- 42 вида качающихся на ветру растений
- 1,5 года было затрачено на разработку игры
- 15 попыток в среднем уходит на миссию «Шпион»



ДРУГИЕ

До выхода «T-72: Балканы в огне» в жанре танковых симуляторов была только одна достойная игра – *Steel Beasts* от компании eSim Games, вышедшая в далеком 2000-м. *Steel Beasts* была очень хорошо оценена игроками за высокий уровень реализма и заслуженно получила титул Лучшего Симулятора 2000-го года. Окрыленные успехом, разработчики вскоре объявили о начале работ над второй частью игры. Готовящийся к выходу в 2005-м году *Steel Beasts 2* сможет похвастаться графикой качественно нового уровня (большое место первой части), еще более детальной проработкой современных наземных сражений и увеличенным количеством доступной для управления техники.



■ Прячась в густой растительности, высматриваем цели.



■ Метким вражеским выстрелом оторвало полствола.

РЕЦЕНЗИЯ | Т-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ



компьютерной старины, в угоду более быстрой игре пришлось снизить некоторые графические настройки. А также убить в себе растамана и отключить красивейшую зеленую траву-по-поясу, т.к. появляясь в окуляре вместе с единицами вражеской техники, она резко снижала кадросекунды, затрудняя прицеливание и сопровождение цели.

■ МЮЗИК ЭНД САУНД

Звук? Он на месте. И хотя на него редко обращаешь внимание в горячке боя, но, тем не

менее, многотопливный турбинный двигатель ревет, пушка гулко стреляет, осколочные снаряды смачно рвутся, о хрустящих костях я уже рассказывал выше, а уж шипение кумулятивного, попавшего в нашу «коробочку», я помнить буду еще долго. Кстати, переговоры танкистов весьма жизненны и информативны. Например, «Не гони! Успеем!» обозначает, что нашего командира укачало, и он советует нам чуть снизить скорость передвижения.

Музыка? Она в симуляторах либо незаметна, либо откровенно

ужасна, и поэтому режет уши. В «Т-72» как раз второй случай. Поэтому лично я запустил в Winamp свою любимую коллекцию mp3-музыки. Все-таки, нельзя поспорить с тем жизнерадостным американским танкистом из «Фаренгейта 9\11», который заявил, что косить ма-зафакеров направо и налево под Bloodhound Gang несравненно лучше, чем делать это просто так, безо всякого музыкального сопровождения.

■ ТАНКОВАЯ ФАНТАСМАГОРИЯ

«Т-72» может предложить довольно занятную сюжетную кампанию из 18 миссий. И хотя сами задания весьма интересны и оригинальны, но именно здесь игра дает ощущиму слад

Многотонная машина здесь ведет себя примерно так же, как вела бы себя многотонная машина, происходи все по эту сторону монитора

■ Взорванный партизанами мост.



■ В окопе прятался гранатометчик. Не пожалел на гада ОФС.





бину. Во-первых, сложность миссий варьируется от очень высокой до простейшей, так что миссии проходятся в считанные секунды. И еще не всегда верно то, что последующая миссия будет сложнее уже пройденной.

Во-вторых, заскриптованность всего происходящего в миссии, в связи с чем «синдром последнего алиена» вновь с нами.

В-третьих, условность происходящего. В брифингах нет ни точных дат, ни конкретной географической привязки. Помнится, даже в старом и донельзя аркадном *Armored Fist 2*

приятно было осознавать, что защищаешь от нападок врагов не какую-то там деревню N, а реально существующий населенный пункт. Наконец, в-четвертых, масштабы. Нападение на укрепрайон, обороняемый двадцатью солдатами и двумя пушками, силами одного танка и пяти солдат в этой игре – совершенно нормальное явление. Маловато будет, маловато! Не могу знать, может и в реальности сражения на Балканах не повергали в трепет своей грандиозностью, но в «T-72» эта мизерность очень сильно заметна.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

После окончания Второй Мировой войны Югославия была провозглашена федерацией шести равноправных республик во главе с Сербией. Генсек СРЮ Иосиф Броз Тито более 30-ти лет поддерживал в стране мир и согласие. После его смерти в 1980 году противоречия выплыли на поверхность, республики захотели суверенитета. Осенью 1991 года о выходе из федерации объявили Словения и Хорватия, вскоре за ними последовали другие. В некоторых республиках в последующие годы продолжались кровопролитные межнациональные конфликты.



ПИШУ ТЕБЕ, МАМА, ИЗ ГОРЯЩЕГО ТАНКА...

Неплохо выполнена внеигровая часть. Не забывай почивать журнал – там, помимо подробной статистики (кто, кого, сколько раз, с какой эффективностью и прочая полезная информация, есть даже забавный пункт о количестве раздавленных пехотинцев), ведется еще и дневник как бы от лица русского добровольца. Из записей можно узнать, например, что позавчера была произведена замена пушки танка, вчера танкисты культурно отдыхали с местными ополченцами, а сегодня с больными головами отправились на очередное задание.

ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Подводя итог, с радостью скажу, что проект у харьковских разработчиков из CrazyHouse вышел вполне приличный. «T-72» является продуктом высокого качества, в который можно и нужно играть. И пусть игра не лишена недостатков – это детская болезнь абсолютно всех симуляторов, но я на все сто процентов уверен, что к тому моменту, когда ты прочтешь эту статью, в Сети уже будетложен патч, сглаживающий все серьезные неровности и шероховатости. Впрочем, если подумать, то единственная серьезная беда «T-72» в том, что на сегодняшний день у него просто нет достойных конкурентов – не с чем сравнивать.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Игра очень реалистична и может служить в качестве учебного пособия по БТТ.
- Без до того изучения руководства не обойтись. Хочешь быть танкистом – учись.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Весьма хороший графический движок с самыми последними нововведениями.
- Неоправданно низкая скорость даже на очень неслабых конфигурациях.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Качественные и реалистичные звуковые эффекты, хорошая озвучка танкистов.
- Музыка абсолютно никакая, от ее отключения хуже никому не станет.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Красивое окружение, отличные модели техники, хорошие погодные явления.
- Жесткая заскриптованность миссий и их очень сильно варьирующаяся сложность.

УДОБСТВО ■■■■■■■■■■ 6.0

- + Жизненно важных клавиш немного, и они все быстро запоминаются.
- Интуитивным интерфейс не назовешь, некоторые функции лучше переназначить.

ИТОГО

Очень достойный представитель семейства танковых симуляторов.

7.5

X P A N D R A L L Y

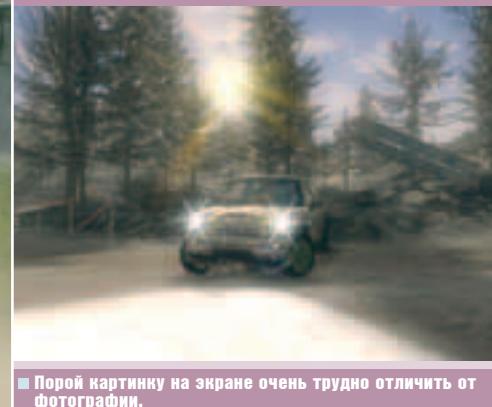
ТАК НЕ БЫВАЕТ



Текст: Павел "Tarnum" Демин



■ Справиться с автомобилем в режиме симулятора непросто.



■ Порой картинку на экране очень трудно отличить от фотографии.



| | |
|---|-------------------------------|
| | ЖАНР ИГРЫ |
| Simulation | |
| | ИЗДАТЕЛЬ |
| Techland | |
| | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| 1С/Логрус | |
| | РАЗРАБОТЧИКИ |
| Techland | |
| | ПОЙДЕТ |
| Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) | |
| | ПОЛЕТИТ |
| Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) | |
| | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| до 4-х | |
| | КОЛИЧЕСТВО СД |
| Два | |
| | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.xpandrally.com | |

Не успели мы как следует переварить *Richard Burns Rally*, как новый раллийный симулятор уже свалился на наши бедные головы. Но что же интересного можно ожидать от XR? С реализмом, который продемонстрировала RBR, поспорить очень трудно. И Techland, выпустив свой проект сразу после триумфального творения *Warthog*, казалось, подписала себе смертный приговор. Так, признаюсь, думал и я. Но амбиции разработчиков были сильно недооценены.

ПОТОЛОК

Xpand Rally покоряет. Сначала своей сногшибательной красотой, потом не менее превосходным игровым процессом. С дразнящей легкостью она обскакивает конкурентов в лице

Ричарда и Колина в визуальном плане, оставляя их где-то на грязной обочине на полпути к финишу. Такую графику называют конфеткой. Кажется, здесь все безукоризненно, от щеголяющего нереальной детализацией болида и одинокого дерева с правдоподобной листвой до маленько придорожного кустика и малозаметного камешка, вылетающего из-под колеса. А вода?! Такой воды вы не увидите ни у *Colin McRae*, ни в *NFS*, ни даже в приставочной *Gran Turismo*. Сказать, что она настоящая, – это слишком просто. Она заслуживает тысячи расписных эпитетов. Взгляни на скриншоты, которые, на самом деле, не передают и половины той красоты, которая предстанет перед тобой, если ты запустишь игру. Мир по обе стороны от дороги – абсолютно живой. Это не две стены с аккуратно навешенными на них текстурами,

шершнами на них текстурами, с которыми игрокам-раллийцам обычно приходится иметь дело. Ты без всяких невидимых препятствий можешь свернуть с дороги и отъехать метров на двадцать в сторону. Кусты и маленькие деревья, за которые при этом цепляется машина, корябют капот и двери, оставляя на них реалистичные следы, а камни, вылетающие из-под колес, запросто могут разбить лобовое стекло. Объекты окружающей среды вспыхивают. Движок *Chrome* на высоких настройках выдает просто экстремальную детализацию. Дальние планы шокируют не меньше. Горы, небо, горизонт фотореалистичны до безобразия.

НОВЫЙ ПОВОРОТ

Красивая картинка – это всегда хорошо, но для гоночного симулятора куда более важна правильная физика. Убедиться, что и она на высоте, можно, проехав скоростной участок сначала на машине с малым объемом двигателя, а затем пересев на какого-нибудь

Мир по обе стороны от дороги – живой и глубокий. Это не две стены с аккуратно навешенными на них текстурами



О КОМПАНИИ

■ Польская компания-разработчик Techland – контора весьма разносторонняя. На ее счету, помимо обозреваемой *Xpand Rally*, есть неплохой шутер *Chrome*, движок которого послужил технологической базой раллийному симулятору. Ранее сотрудничала с Strategy First, но не так давно этот издатель потерял права на игры Techland.



сверхмощного зверя. Говорить о том, что болиды по-разному себя ведут в зависимости от покрытия, думаю, даже не стоит. Куда более интересным будет разговор о модели повреждений. Насколько все это проработано визуально, ты уже догадываешься: каждая неудача на дороге оборачивается адекватным сложности аварии повреждением. Если ты врежешься в препятствие, лобовое стекло даст красивую трещину, а передний бампер реалистично прогнется. Слетев с обрыва, ты лишишь свой автомобиль практически всего, кроме каркаса. Машина, как ей и подобает, превратится в совершенно неспособную к передвижению груду металла. Но и этим дело не ограничивается. Techland вводит такой показатель, как здоровье водителя. Влетев в железобетонный столб на всех парах, ты угробишь не только машину,

дому, предназначена для того, чтобы немного отдохнуть, расслабиться, полюбоваться живописными пейзажами, то симулятор отнюдь не для отдыха – напрягаться приходится неслабо. Хорошая езда в сим-режиме требует долгих тренировок и оттачивания водительского мастерства. Может быть, здесь все не настолько сурово, как в *Richard Burns Rally*, но, думается мне, ребята из Techland поступили так исключительно из большой любви к геймерам. Каждый поворот, каждое дорожное покрытие, каждая машина потребует к себе индивидуального, детального подхода, и только при большом терпении и жела-

■ НИ СЛОВА О ПЛОХОМ

XR можно разделить на «аркаду» и полноценный симулятор. И если аркада, доступная каж-

■ ФАКТЫ

2 режима игры: аркада и симулятор

35 изумительных автомобилей

800 видов комплектующих

75 трасс

5 разных стран



■ РАЛЛИ НА РС

Жанр раллийных симуляторов насчитывает не так уж и много достойных представителей. Вплоть до этой осени самым ярким из них по праву считалась серия *Colin McRae Rally*, разрабатываемая и издаваемая Codemasters. Но, подобно самому Колину МакРэю, который уже давно сдал лидирующие позиции в WRC, одноименную игру не так давно потеснила *Richard Burns Rally*, о которой мы подробно рассказывали в прошлом номере. Если CMR является просто аркадой на тему, хоть и очень качественной, то ее конкурент RBR давит на реализм, добиваясь предельной правдоподобности в поведении автомобиля на дороге, что прямо оказывается на сложности игры. Чтобы железный конь покорился тебе, потребуется приложить немало усилий, оттачивая водительское мастерство. Таким образом, если CMR называть самой эффектной, а RBR – самой реалистичной, то *Xpand Rally* претендует на звание самой красивой раллийной игры на PC.



■ Дороги в Xpand Rally довольно широкие.



THE ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА FALL

**Новец Света Наступил.
Жизнь продолжается.**

- новейшая постапокалиптическая RPG с нелинейным сюжетом;
- новая система боя, неограниченные тактические возможности;
- уникальное взаимодействие персонажей с окружающим миром;
- более 500 единиц различного оружия и амуниции;
- свободно плавающая камера с разложенными уровнями масштабирования;
- интуитивное управление;
- 5 уровней сложности;
- ошеломляющий 3D-звук.



© 2004 Russian Postapocalyptic Game Project. All rights reserved. Style Entertainment © 2004. All rights reserved.
www.rpgstyle.ru - Отдел продаж: Стасов Геннадий - тел: +7(95) 271-10-11, факс: +7(95) 271-15-80

Техническая поддержка: миссия@missiya.ru, тел: +7(95) 3779-55-89, а также на форуме по адресу: <http://www.missiya.ru/forum>



TONY HAWK U2: WORLD DESTRUCTION TOUR

КАК СКЕЙТБОРДИСТЫ ПУТЕШЕСТВОВАЛИ



Текст: Михаил Панюшкин

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Sport |
| ИЗДАТЕЛЬ | Activision |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | Neversoft Entertainment |
| ПОЙДЕТ | Процессор PIII850, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор PIII1000, 512Mb RAM, 3D- ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Два |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Три |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | thug2online.com |



А вот и один из новых персонажей, он гоняет на скейтере!



Барселона. Не сказать, чтобы очень уж красиво, но неплохо...

Если очень захочеть, то все компьютерные игры можно разделить на две категории. Одна из них стремится к реалистичности происходящего (например, симуляторы всевозможных механизмов), а вот второй категории (всевозможным аркадам и иже с ними) наплевать, насколько будет игровой процесс близок к действительности. Им важно, чтобы драйв был. Между этими двумя категориями, как меж двух огней, находятся игры, которые вроде бы к реалистичности и стремятся, но достичь им ее не суждено. Речь, конечно же, идет о всевозможных спортивных «симуляторах».

Действительно, как вообще можно говорить о правдоподобности имитации поведения доски в воздухе, если нет абсолютно ничего общего в управлении настоящим скейтбордом и его виртуальным образом? Честно говоря, я сомневаюсь в том, что в ближайшее десятилетие появится контроллер, способный хоть сколько-нибудь передать ощущения от выполнения простейшего ойли...

■ КОГДА ЛОМАЮТ КОПЬЯ

Именно поэтому я не буду зас特рять внимание на том, насколько правильнее и правдоподобнее стали выглядеть повороты на 360 градусов, на подробностях вроде изменившегося процента управляемости доски в воздухе и так далее. Подобным вещам место в руководстве и ими кишат все форумы, посвященные серии. Такие нововведения спорны, и каж-

ый решает для себя, стало лучше или хуже. То, что физика игры изменилась по сравнению с предыдущей частью, – это неоспоримый факт.

Приятных сюрпризов хватает и так. Прежде всего, это, разумеется, новенький *Story Mode*. Если в предыдущей версии игры мы играли за хороших парней, то теперь все иначе. Никаких розовых слюней и спасения невинно пострадавших. **Тони Хок** (Tony Hawk) собирает лучших скейтеров на свете, дабы провести «мировое разрушительное турне» и хорошенъко поразвлечься. Мы же играем за новичка, который в команду попал случайно (больше просто никого не было). Нам предстоит тяжкий путь наращивания скиллов, приобретения опыта... Сторилайн явно пошел на пользу сильно расширившейся списку персонажей. Присутствует определенное количество MTV'шных знаменитостей, обильно сдобренных вымышленными оппонентами. Например, команду, противостоящую Тони возглавляет **Бэм Маржера** (Bam Margera) – скейтер-

**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
#1(17), ЯНВАРЬ 2005

К этому классу игр относится и новая, шестая по счету, инкарнация *Tony Hawk Skating*.

Если ты поклонник серии Tony Hawk Skating, то чего ты ждешь? Беги за коробкой! А если пока еще нет, то почему бы не попробовать?



О КОМПАНИИ

■ Основанная в 1994 году компания Neversoft Entertainment к сегодняшнему дню увеличила штат с 3 до 20 человек. Основное занятие этой оравы – разработка сериала *Tony Hawk* для Activision и портирование его на всевозможные игровые системы. Впрочем, например, *Spider-Man* и *MDK* тоже сделаны в Neversoft.



экстремал, которого называют «человеком, слишком часто падающим с рампы лицом об асфальт».

Большинство новых заданий отличаются повышенной степенью брутальности и отмороженности. Как тебе, например: украдь тяжело больного мальчика и отвести его к Тони, чтобы тот выпихнул его с носилок и поставил на скейт? А разрисовать стены неприличными граффити? А швыряться яблочками в обывателей? Разумеется, сохранились и старые заморочки, вроде классического «провиси сзади машины тридцать секунд» или «выполнни определенный трюк в определенном месте». Все эти штуки может делать один из четырех персонажей – твой основной, «скейтер-профессионал», которого ты каждый раз выбирайшь из определенного списка напарников, а также два секретных персонажа, которых

нужно еще отыскать. Последние особенно забавны – например, уже на первом уровне один из секретных персонажей катается не на скейте, а на собственноручно сделанном скутере, который развивает бешенную скорость и практически не падает.

В отличие от предыдущей игры, где задания нам выдава-

лись исключительно в порядке выполнения, ныне их список доступен уже с самого начала уровня, выполняя в какой угодно последовательности. Не сказал бы, что это пошло на пользу, ибо ведет к дополнительной путанице и неразберихе. Зачастую приходится обшаривать огромные уровни в поисках заданий... С другой стороны, исчезают все эти обратительные индикаторы, уравновесившие уровень.

■ НОВОЕ – ЭТО...

Пожалуй, самым приятным нововведением в новой игре серии стало то самое хорошо забытое старое, а именно появление *Classic Mode*. Да-да, нам

ФАКТЫ

50 музыкальных композиций в саунтреке

8 человек могут одновременно играть по сети

2 несчастных довольствуются режимом split screen

4 подконтрольных игроку персонажа на уровне

1000 «очков задания» надо набрать, чтобы закончить уровень

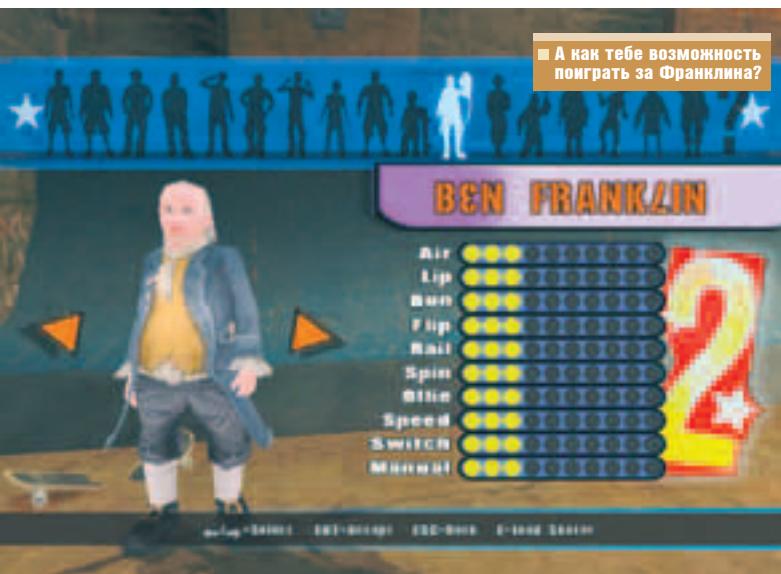


■ ТВОЕ ТВОРЧЕСТВО

Приятной особенностью нового *Tony Hawk* является расширение инструментария для создания чего бы то ни было. Теперь гораздо проще воплотить в жизнь собственный уровень. Прицепить к нему задание? Пожалуйста, для этого есть все необходимое! А разнообразие ресурсов для создания собственного скейтера и вовсе впечатляют. Чего стоит хотя бы возможность загрузить в качестве текстуры лица для подопечного собственную фотографию! Правда, потом придется повозиться, дабы все выглядело аккуратным и ничего нигде не торчало, но по-настоящему увлеченные люди ведь не останавливаются ни перед какими трудностями, не так ли?



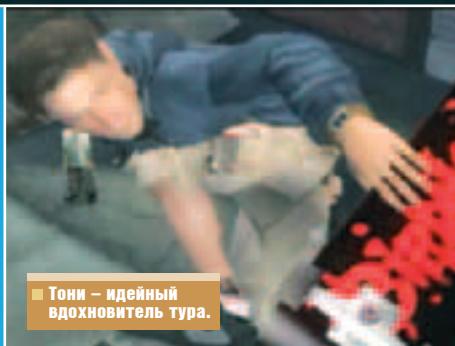
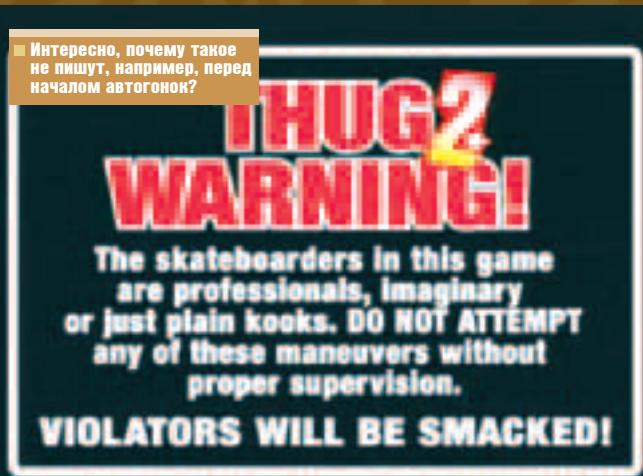
■ А как тебе возможность поиграть за Франклина?



■ Или, например, за Шрэка?



РЕЦЕНЗИЯ | TONY HAWK U2: WORLD DESTRUCTION TOUR



■ БУДЬ НАЧЕКУ!



■ Постарайся максимально точно визуально запомнить все места, где нужно выполнить задания, иначе потом тебе может быть очень сложно найти их по описанию, маркеров-то больше нет.

снова предстоит охотиться за буквами S.K.A.T.E, мирно парящими в воздухе, штурмовать невиданные высоты во имя получения кассет или набирать очки на время! Две минуты в твоем распоряжении, время прошло, все как в «старом и добром». Вдобавок, разработчики решили заставить нас немножко пострадать от ностальгии – в классическом режиме присутствует и некоторое количество уровней из предыдущих серий! Не очень хорошо лишь то, что в связи с нововведениями в системе

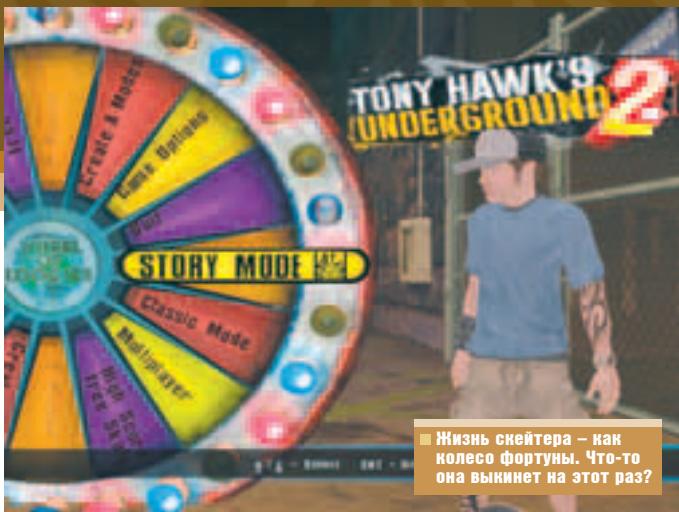
триюков, прохождение этих локаций сильно упростилось. О новых трюках стоит поговорить особо. Все они, в общем-то, не являются чем-то экстраординарным, необходимы они обычно лишь в специфических обстоятельствах, в основном для прохождения Story Mode. Например, отрисовка стикера на стене и хитровывернутые акробатические упражнения с пожарными гидрантами. Забавной является и функция «Freak Out» – после падения можно быстро-быстро стучать по определенной кнопке, и если ты успеешь забить индикатор до определенного значения, то твой подопечный придет в ярость и разломает доску, с которой только что так неудачно свалился. Через мгновение из ниоткуда появится новый борд, а на счет перекочует определенное количество базовых очков. Надо сказать, что поинтов за это выдают мало, а вот время тратится, посему полезность сомнительна.

Действительно полезным является появившийся Focus Mode. Никаких фокусов мы в нем не увидим, но зато действие на экране замедлится. Иными словами, эдакий странно названный Slo-mo, который позволяет намного проще выполнить некоторые трю-

Если в предыдущей версии игры мы играли за хороших парней, то теперь все иначе. Никаких розовых слюней и соплей

■ Возможность поездить в обличие продавца с зонтиком – это все же перебор...





ки, в частности, облегчает удачное приземление. Ну и самым заметным нововведением, пожалуй, стала появившаяся у нас способность слезать-таки со своей доски и передвигаться по уровню пешком. Поклонников серии это поразило до глубины души, но ничего особенного хорошего, кроме пары новых трюков, выполняемых в данном режиме, нам это не приносит.

Неприятностей же выше крыши. Похоже, разработчики чего-то неправильно поняли, и поведение камеры, равно как и управление в пешем состоянии, реализованы просто отвратительно. Впрочем, управление в PC версии игры вообще, честно говоря, не фонтан, клавиатура явно не тот инструмент, которым можно адекватно контролировать процесс. Всем срочно покупать геймпады, желательно с аналоговыми джойстиками.

«А ОНИ ВСЕ ЛОЖУТ И ЛОЖУТ» (с)

Чтобы рассказать обо всех нововведениях катастрофически не хватает места. А ведь можно было бы еще высказаться о прекрасной озвучке, о саунд-

СОЛИДНЫЙ СТАЖ

Первая игра серии *Tony Hawk*, вышедшая в далеком 1999 году, снискала всеобщее уважение и получила немаленькую армию поклонников. На протяжении пяти лет **Neversoft** оттачивала геймплей и расширяла возможности, не изменяя концепцию игры ни на йоту. И вот уже вышла шестая серия игры: выверенная до мелочей концепция позволила создать неповторимый баланс, а сонм лицензий на музыкальные композиции и использование известных персонажей позволяет аккуратнейшим образом воссоздать атмосферность MTV'шных программ, с их драйвом и динамичностью. Серия *Tony Hawk* по праву названа лучшим «симулятором скейтборда», хотя, на мой взгляд, слово «симулятор» здесь неуместно.

треке, состоящем из известнейших композиций популярных групп, о новых режимах мультиплеера, который стал еще более динамичным и захватывающим, об изменившейся в лучшую сторону графике и анимации (однако, все равно не достигшей сколько-нибудь впечатляющего уровня), а еще...

Иными словами, *Tony Hawk Underground 2* разработан по классической схеме создания идеального сиквела. Следующий этой схеме разработчик берет все лучшее, что было в предыдущих сериях, старает-

ся максимально нейтрализовать недостатки и добавляет минимальные нововведения, но осторожно, чтобы не подпортить столь привлекательный игровой процесс. Результат – остающаяся постоянной аудитория, которая практически не растет, но и не уменьшается. Проще говоря, если ты поклонник серии *Tony Hawk Skating*, то чего ты ждешь? Беги давай, за коробкой. А если пока еще нет, то почему бы не попробовать. Вдруг понравится? Игра-то хорошая. Только осторожнее – затягивает.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.9

Приятная прорисовка лиц, не правда ли?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Головокружительные трюки, интересные задания, разнообразные локации.
- Сплошь спинномозговая активность, и для клавиатуры очень вредно.

ГРАФИКА

- + Графика полностью выполняет все свои функции, а что еще нужно?
- Красот никаких, портирование с приставки обыкновенное, одна штука...

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Огромное количество песен известных групп, от металла до альтернативы.
- Некоторые звуки могут показаться чесцуч назойливими.

ДИЗАЙН

- + Достаточно большие города, предлагающие максимальную свободу.
- Иногда сложно бывает отыскать что где находится, но это уже придики...

ИНТЕРФЕЙС

- + Управление достаточно простое и интуитивное – только привыкни.
- Явно заточено под геймпад PlayStation, на клавиатуре неудобно играть.

ИТОГО

Отдых после трудового дня, разминка спинного мозга, плюс тренинг пальцев!



PORT ROYALE 2

ВЧЕРА БОЛЬШИЕ И ПО ПЯТЬ; СЕГОДНЯ МАЛЕНЬКИЕ, НО ПО ТРИ!



Текст: : Роман «ShaD» Епишин



■ Декоративные здания отсутствуют как класс. Каждая самая заваленная хибара имеет свое предназначение.



■ Изменение погодных условий Ascaron обеспечила, а вот о смене времени суток не подумала.

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Tri Synergy |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Акелла |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Ascaron Entertainment |
| ПОЙДЕТ |
| Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L) |
| ПОЛЕТИТ |
| Процессор 1.6GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD |
| Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.portroyale2.de |

Если речь заходит о Карибском архипелаге об-разца 17 века, свежем бризе и пиратских сокровищах, значит, где-то неподалеку притаился белый волчонок. «Акелла» уже не первый год удерживает позицию лучшего разработчика морских игр. Она взорвала индустрию «Корсарами», отметилась «Пиратами Карибского Моря», в поте лица трудится над «Корсарами II» (полнценным сиквелом легендарной игры). Параллельно коллектив студии выполняет заказ компании Flying Lab Software, которая пытается сконструировать беспрецедентную MMORPG на пиратскую тему – *Pirates of the Burning Sea*. Наши «волки» занимаются дизайном кораблей для этого проекта. Редкая игра морской тематики не проходит через руки «Акеллы».

Понятно, что полностью монополизировать жанр компания не может (да и вряд ли хочет), а вот оставить след (помимо собственных проектов) в виде качественных локализаций вполне способна. Уже спущена со стапелей «Тортуга: Пираты нового света», а сегодня мы разбиваем бутылку шампанского о борт *Port Royale 2*.

БУХГАЛТЕР, МИЛЫЙ МОЙ БУХГАЛТЕР

Сколько угодно могут наши коллеги искать параллели между *Port Royale 2* и *Sid Meier's Pirates!* (такими, какими они были, и такими, какими им еще предстоит стать), игры эти все равно разделят бездонная пропасть. Да, пусть изометрическая проекция и концепция безграничной свободы навевают мысли о сходстве – все это внешнее сходство. Стоит копнуть глубже, потянувшись к изю-

минкам каждой из игр, и мы получим в корне иную картину. *Port Royale 2* – это, прежде всего, первоклассный экономический симулятор. Яростный ветер в лицо, мириады сверкающих брызг и загадочную улыбку «Веселого Роджера» оставил «Корсарам». В этот раз Карибы встречают нас десятком бизнес-таблиц, дебетом, кредитом... Хорошо, хоть первоапрельские налоговые декларации заполнять не надо.

Из всех возможных игровых профессий **Ascaron** наибольшее внимание уделила торговле. *Port Royale 2* – настоящий рай для начинающих капиталистов. Разработчики детально воспроизвели экономическую жизнь архипелага. Каждый город располагает обширным списком товаров. Одни представлены на складах в избытке, других катастрофически не хватает. Задача игрока – купить подешевле там, где всего много, и продать подороже там, где всего мало. Классическая спекуляция при содействии звезд и благоволении госпожи Фортуны принесет трудолюбивым и

**Морской разбой не обеспечит стабильно рас-
тущих доходов, зато избавит от докучливых
поисков «источников сырья и рынков сбыта»**



О КОМПАНИИ

Игры компании Ascaron отличаются тонким, одним им присущим шармом, удивительным образом уживающимся с довольно непрятательной графикой. *Sacred*, *Tortuga: Pirates of the New World*, две части *Port Royal*, *Arena Wars* – все они нашли своих поклонников и удостоились если не восторженных, то благожелательных отзывов критиков.



усердным немалые капиталы. Деньги, как известно, должны работать. Конечно, ты можешь наращивать товарооборот, увеличивая свой флот, и складывать выручку в сундуки и кубышки. Однако куда практичеснее вложить средства в дело. Игроку позволено устраивать свой бизнес в городах, а если звезды с Фортуной окажутся очень добрыми, то и основывать собственные поселения. Увы, блистательная карьера преуспевающего купца и землевладельца потребует усидчивости и терпения.

Предприимчивого негоцианта поджидает множество препятствий, главное из которых – «плавающая экономика». Потребности городов постоянно меняются, а вместе с ними эволюционируют и цены. Скорее всего, тебе придется пережить не один головокружительный взлет и не одно сокрушительное падение, чтобы

достичь вершин успеха. Ты готов к этому?

ЛЮБИТЕ, ДЕВУШКИ, ПРОСТЫХ РОМАНТИКОВ

Следует отдать должное *Port Royale 2*, сугубо экономический процесс она таки разбавила каплей морской романтики. Все финансовые расчеты рано или поздно оканчиваются в откры-

том море, ведь дефицитные товары – залог несметного богатства – нужно еще доставить на рынки сбыта. А путь, меж тем, не близкий. И трудностей на нем хоть отбавляй, особенно памяту о главной достопримечательности Карибского моря в XVII веке – пиратах.

С адептами «Веселого Роджера» можно и нужно сражаться. Морской бой слегка разнообразит бухгалтерские будни. Но лишь слегка. Проявив себя великолепными знатоками средневековой островной экономики, разработчики оказались воюками так себе. Конечно, со временем первой части сражения похорошили, даже приоделись в 3D, но все равно остались на

ФАКТЫ

60 городов, бурлящих деловой жизнью и пьяным весельем

16 исторически достоверных типов кораблей

8 миссий в подробной тренировочной кампании

2 минуты нужно, чтобы разбогатеть или обанкротиться за карточным столом

10 кораблей в одном караване

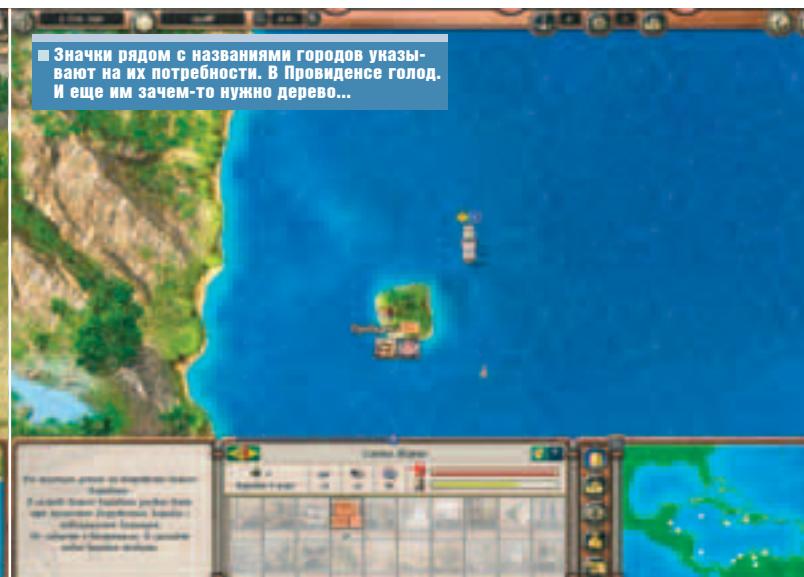


ТРОЙКА, ГУБЕРНАТОР, ПОПУГАЙ

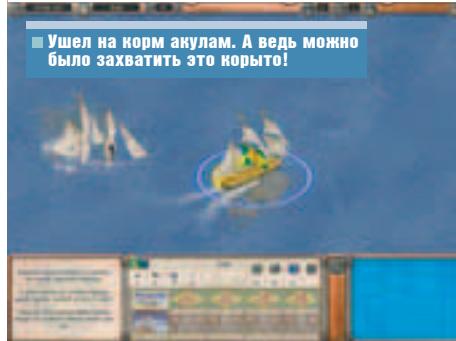
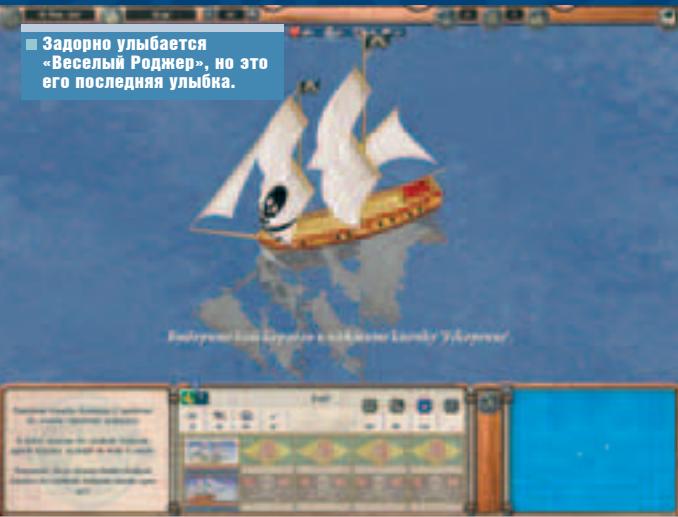
В список обязательных составляющих морской романтики обязательно входят карты, вино и женщины. Сотрудники Ascaron не забыли об этих вещах. В любой момент, посещая таверну, ты можешь перекинуться в картишки с местным бандюжником. Специально для игры разработчики создали целую карточную систему, несколько отличающуюся от классической. Мастиами, например, служат Пушка, Роза, Якорь и Сабли, а эквивалентом туза является Попугай. Игра базируется на банальном превосходстве карт по старшинству и лишена каких-либо хитрых комбинаций в духе покера. Зато в считанные минуты ты можешь как проиграть все свое состояние, так и сказочно разбогатеть.



■ Значки рядом с названиями городов указывают на их потребности. В Провиденсе голод. И еще им зачем-то нужно дерево...



РЕЦЕНЗИЯ | PORT ROYALE 2



■ СТО ПУТЕЙ, СТО ДОРОГ



■ Представленные в *Port Royale 2* сценарии служат скорее разминкой, чем стройной кампанией. Сюжет как таковой отсутствует, а основным режимом является Свободная Игра с огромным количеством квестов и возможностей.

задворках жанра. Максимум, что удалось реализовать Ascaron, – это стрельбу разными боеприпасами (ядра, книппели, картечь) и абордаж. Последний иногда сопровождается дуэлью с вражеским капитаном, выполненной на манер мини-игры из первых «Корсаров». Только осуществляется поединок мышью, а не клавишами. От чего, впрочем, не становится интереснее. Проведя десяток абордажей, ты рискуешь утратить львиную долю энтузиазма по поводу местных рукопашных баталий. Нашлись и более серьезные ля-

пы. Почему, например, располагая пятью кораблями, я не могу одновременно пустить их в бой? Абсурд, но в сражении игрок контролирует лишь один парусник, в то время как противник предпочитает общаться отнюдь не тет-а-тет. Если несколько вражеских посудин пустят одного из твоих красавцев ко дну, в битву вступает следующий корабль и так далее. Можно лишь гадать, достижение каких глубин баланса преследовали разработчики таким путем. Впрочем, сами сражения вполне занимательные. Постоян-

ный численный перевес противника заставит отказаться от тактики «лов в лоб», перейти к непрерывному маневрированию и активному использованию всех типов боеприпасов.

■ СВОЕ ВСЕ ВЗЯЛИ? ЧУЖОГО НИЧЕГО НЕ ЗАБЫЛИ?

Хвататься за оружие нужно не только для защиты своей собственности, но и для захвата чужой. Не настолько Ascaron погрязла в экономике, чтобы совсем отменить кипучую пиратскую деятельность. Конечно, морской разбой не обеспечит стабильно растущих доходов, зато избавит от докучливых поисков «источников сырья и рынков сбыта». Карибы в исполнении Port

Абсурдно, но в сражении игрок контролирует лишь один парусник, в то время как противник способен управляться с флотилией





Royale 2 не лишились привычных для нас колониальных конфликтов и наглых одногла-зых грабителей с цветными попугаями. Свои экономические интересы в архипелаге активно отстаивают Англия, Франция, Голландия и Испания. Ни одна из сторон не гну-шается прибегать к услугам пиратствующей братии, чьи ряды волен пополнить и игрок. Патент вручает губерна-тор колонии, восседающий в свой резиденции. Обстановка стандартная, разве что воз-можности посвататься к дочке градоначальника ни в «Корса-рах», ни в «Пиратах Ка-рибского Моря» не было. А здесь – пожалуйста, не только всемогущий Мейер задумывается о прелестях семейной жизни. Кроме роскошных губернаторс-ких дворцов и различных торго-во-промышленных заведений, города прельщают мореплавателей шумными веселыми тавер-нами, из дверей которых, как из рога изобилия, сыплются квесты и перебравшие рома матросы.

СЕМЬ ФУТОВ ПОД КИЛЕМ!

Несмотря на явно экономичес-кую ориентацию, Port Royale 2 все же остается неисчерпае-

ВЛИШИ СЕБЯ В ИСТОРИЮ

Затесался в *Port Royale 2* и маленький RPG-элементик – настройка альтер-эго. Перед началом игры ты можешь выбрать своеобразный прообраз специализации для виртуального капитана, бонус, проще говоря. Так, торговых дел мастер получит 5-процентную скидку на все товары, специалист по фехтованию будет наносить в рукопашной на 5 про-центов больше повреждений врагу, меткий стрелок аналогичным образом проявит себя в морском сражении. Индивидуальность также подчеркнет флаг, но главное – это возможность назвать капитана сво-им именем! Очень, знаете ли, приятно слышать от испанского губернатора: «Матрос Роман Епишин! Дорогой друг, я очень рад вас видеть!».



мым кладезем неторопных путей и нереализованных возмож-ностей. Радужные перспективы богатой жизни и занятных приключений влекут так, что играть хочется снова и снова. К сожалению, соблазн совсем переселиться на виртуальные Ка-рибы напрочь отбивает графика. Картины ни в коей мере не назовешь уродливой, но и для демонстрации возможнос-тей твоего последнего Ge-Force'a она не годится. Акку-ратные домики, яркие краски и трехмерная графика в боях щедро разбавляются изометри-ческой проекцией во время

плавания и ощутимым дефици-том полигонов. Хотя проекты Ascaron и раньше брали за душу не феерической визуализацией, а тщательной проработкой и сбалансированностью геймплея. *Port Royale 2* верен традициям. Жаль, что в силу тех же традиций игра унаследовала чересчур громоздкий интерфейс и странную боевую систему... Может, если Ascaron будет чуть смелее с новыми идеями, у нее получится насто-ящее Откровение? Пока же ос-тается довольствоваться прос-то интересными и каче-ственными проектами.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 8.0

- + Огромный мир, огромные возмож-ности, детализированная экономика.
- Бизнес-часть усилена в ущерб другим, бои оставляют желать лучшего.

ГРАФИКА ■■■■■ 6.0

- + Милый, красочный, любовно прорисован-ный мир с неплохими спецэффектами.
- Ascaron чуток отстала от времени, псевдо-3D после «Корсаров» не катит.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 8.0

- + Города наполнены кипучей жизнью, о чем легко узнать по шуму и звону.
- Немного не хватает ярких диалогов в исполнении колоритных персонажей.

ДИЗАЙН ■■■■■ 8.0

- + Города и парусники точно соотвеству-ют нашим о них представлениям.
- Поселений в игре много, но отличают-ся они лишь рисунком лабиринта улиц.

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■ 7.0

- + Панельки и кнопки богато украшены, при этом вполне функциональны.
- Только очень уж здесь много меню, под-меню и прочих всплывающих таблиц.

ИТОГО

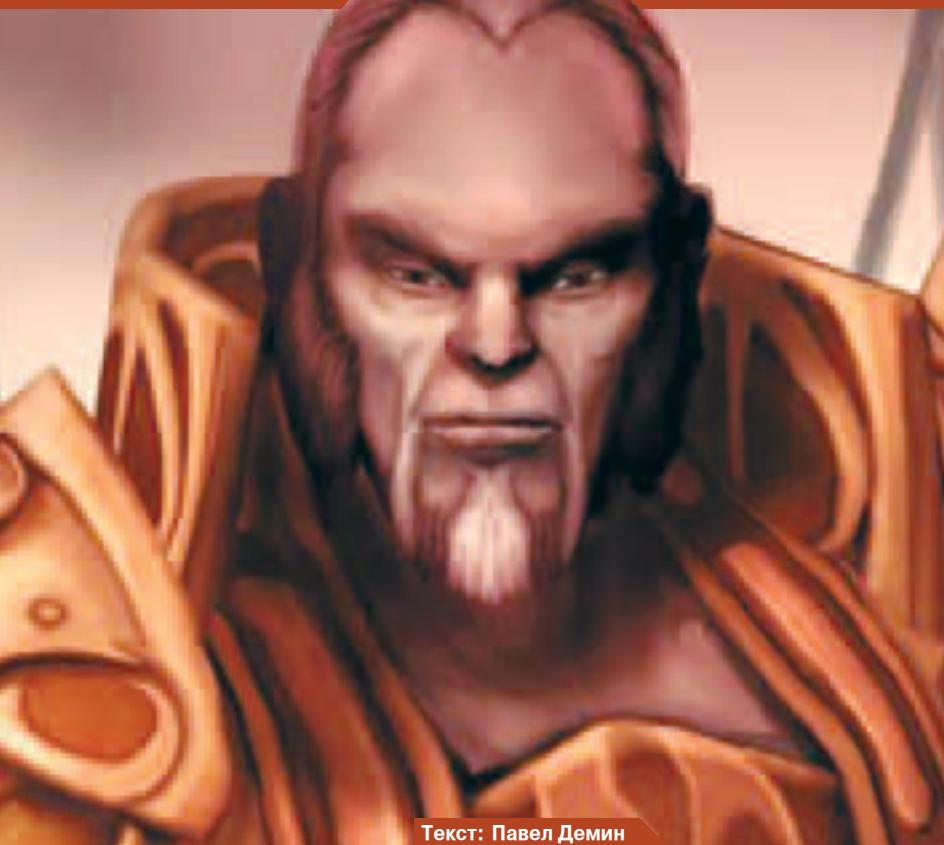
Атмосферная, способная серьез-но увлечь игра, если геймплей для тебя важнее графики.

7.5



KOHAN II: KINGS OF WAR

ВОЙНА ПО ПРАВИЛАМ И БЕЗ



Текст: Павел Демин



Красивые спецэффекты превращают сражения в незабываемое зрелище.

Еще одна обитель зла была благополучно ликвидирована.

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Real-Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Global Star |
| РАЗРАБОТЧИК | TimeGate Studios |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ | До 4-x |
| КОЛИЧЕСТВО СД | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.timegatestudios.com/kow |



Жанр стратегий сошел с ума. Не успели мы оправиться от апперкотов *Warhammer 40K*, *Codename: Panzers* и *Rome: Total War*, отправивших нас в виртуальное пространство на долгие месяцы, как *Kohan II* уже чарует своим притягательным фэнтезийным миром и зовет дать в очередной раз от ворот поворот силам тьмы. Прочь военная техника и легионы имперских войск. Ваше время прошло. На сцену выходит *Kings of War*, и развлекать публику эта игра будет совсем другими номерами. В чем секрет очарования этой неожиданно (для меня) классной игры, я не знаю. Вроде бы, все как обычно. Привычный геймплей, обыденный сюжет и графика не то чтобы революционная. Но есть в ней что-то, что здорово цепляет.

Города в Kohan II – не только центры производства юнитов, но и важные стратегические точки

ЭТО ВОЙНА!

Те, кому довелось поиграть в первую часть *Kohan: Immortal Sovereigns*, знают, что разработчики максимум внимания игрока сосредоточили на войне, предельно упростив микроменеджмент. Тогда это было почти откровением, так как все без исключения представители жанра хозяйственным делам отводили не меньшее значение, чем сражениям. А тут такое! Смелый шаг **TimeGate Studios** был воспринят неоднозначно, и большой популярности игра не снискала. Повторить «успех» оригинала – унизительная цель для разработчиков, чьи амбиции гораздо выше скитаний по задворкам игростроя. Поэтому они не стали изменять себе и выдумывать что-то новое, не стали и уподобляться другим – они просто оставили все на своих местах. Содержание и концепция оста-

лись прежними. Абсолютно. Но в новой, похорошевшей визуальной оболочке, пусть и напоминающей Его Величество *WarCraft 3*, все преобразилось.

КАК ОБЫЧНО

Удивить тебя чем-то в плане сюжета у *Kohan II* не получится. Все знакомо до боли. Силы Тьмы в очередной раз собираются вместе, чтобы погрузить в хаос мирно живущую планету, подзабыв, видимо, чем обернулась их прошлая, тысяча сто двадцать четвертая попытка. Физическое уничтожение экстремистов из ада – главная задача и священный долг игрока. Помогать тебе в благородных стремлениях будет союз, который давно существует на земле Холдун (*Khaldun*). Казавшийся незыблемым на века альянс все же дал трещину. Предатели перебрались на темную сторону и вместе с силами зла стали представлять серьезную угрозу. Стандартную завязку продолжат предсказуемые, но не менее



О КОМПАНИИ

■ Помимо *Kohan II: Kings of War*, студия TimeGate Studios разработала еще две игры из этой серии: оригинальную *Kohan: Immortal Sovereigns* и ее адд-он *Kohan: Ahriman's Gift*. Сейчас в разработке у команды находится *Axis & Allies: RTS* – стратегия на тему Второй Мировой.



эффектные повороты сюжетной линии в кампании. На протяжении двадцати пяти миссий тебе удастся поиграть за каждую из пяти сторон. Хорошо это или плохо – каждый решит сам для себя. С одной стороны, игроку дается возможность посмотреть на все расы, познакомиться со всеми героями, узреть войну глазами каждого его участника. С другой, кидая нас то в стан людей, то в стан мертвецов, то еще куда-нибудь, игра лишает нас целостности восприятия происходящего. Игровые особенности у каждой расы хоть и небольшие, но существуют. Переключаться между ними придется предельно оперативно – ведь Тьма не дремлет. Хотя и касаются различия эти исключительно экономической стороны. У каждого же «уникального» юнита одной расы поч-

ти всегда есть двойник в другой. Поэтому выдумывать каждый раз что-то новое в военной стратегии не приходится. Помимо рас в игре есть и так называемые объединения, вступая в которые можно получить всякие бонусы типа «цена юнитов на 5 процентов ниже». Но это имеет место

только в скирмише и мультилеере, в кампании все предопределено за игрока.

■ ПО ПУТИ СОПРОТИВЛЕНИЯ

Как уже было сказано, экономика в *Kohan II* предельно упрощена. Здесь всего-навсего один полноценный ресурс – золото. Запасы остальных – камня, железа, дерева и кристаллов – определяются балансом. Но даже если у тебя отрицательный баланс камня, а он позарез нужен для строительства здания, ничего страшного не произойдет. Обладая внушительными денежными средствами, недостаток камня можно без проблем покрыть. Возможен и обрат-

ФАКТЫ

25 миссий кампании

15 сюжетных кампаний

6 игровых рас

5 игровых объединений

1 чрезвычайно притягательный фэнтезийный мир



■ РАСЫ

Харуны (Haroun) – это лесные жители, смелые и независимые. Их бесконечная жажда к познанию часто порождала внутрирасовые споры, но Харуны гордятся тем, что никогда не воевали друг с другом. В их городах нет разбоя и воровства, они живут в согласии с природой, чем и объясняют продолжительность своей жизни. Харуны не самые могущественные из воинов, но они всегда были преданы силам Света. Гаури (Gauri) – горный народ, не поддерживающий связей с внешним миром. Это древнейшая раса всегда была самодостаточна, но в борьбе со Злом они солидарны с остальными. На поле боя Гаури всегда отличались мужеством и отвагой.



■ Стена растет как на дрожжах.



■ Они никак не могли решить, кто сильнее.



ТЬМА



Силы тьмы пытаются покорить Холдун, так как это поможет им в достижении их главной цели – борьбе с Создателем. Что для остальных смерть и хаос, для них – жизнь и порядок.

ный обмен, что особо актуально на картах с большим количеством леса.

Города в Kohan II – не только центры производства юнитов, но и важные стратегические точки. Какую никакую защиту обеспечат крепостные стены, которые возводятся автоматически. Но при осаде никакие ограды не спасут, поэтому на подступах к особо важным городам и в ключевых точках карты можно построить дополнительные форты, которые заметно помогают сдерживать натиск

противника и отнимают у него немало кровушки. На все эти ухищрения способен и AI, который в принципе не глуп, но никогда не допустит того, чтобы игрок проиграл и события пошли не по предопределенному разработчиками пути. Превосходным стратегом компьютер не назовешь, но он стахановскими темпами производит армию и всячески пытается отсрочить свой проигрыш. Складывать перед AI оружие, конечно, не придется, но нервы он порой трепет изрядно.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВОЙНЫ

В отличие от других RTS, в Kohan II минимальной боевой единицей является не юнит, а отряд, состоящий из четырех передовых, двух фланговых, двух единиц поддержки и героя. Это кажется непривычным, но на самом деле очень удобно. Поставив вперед ударных юнитов, а по бокам – стрелковых, закрепив за ними целителей и капитана, ты с максимальной эффективностью сможешь бороться с неприятелем, при этом предельно снизив собственные потери. Микроконтроль в сражении становится проще и доступней, хотя и есть у отрядов несколько игровых недостатков. Дело в том, что юниты в Kohan II, выбрав цель, предпочитают

Предельно упростив микроменеджмент, разработчики максимум внимания игрока сосредоточили на войне





добыть сначала ее, а потом уже переходить к следующей, игнорируя команды игрока. В штурмах городов последствия такой вольности выливаются в то, что целые отряды бросаются на здания, в то время как боевые единицы противника беспрепятственно бывают им в спину. И ведь не повернуться, чтобы дать сдачи.

Сохранение целостности отряда – первостепенная цель в бою, хотя даже если от всей команды останется один герой, она все еще будет существовать. Покалеченных воинов из полупустого отряда нужно немедленно вести в ближайший город и пополнять состав. В виде «две калеки и герой» отряд все равно не представляет на поле боя никакой опасности для супостатов. Грамотное отступление – один из главных залогов успеха. Как раз здесь совсем не помешают форты, отстроенные в ключевых точках, где можно будет укрыться. Если же ты будешь пересекать своими юнитами всю карту, противнику не составит труда отловить и ликвидировать раненых. А потеря героя – куда более страшное событие, чем унич-

ПАСЫ

Нежить (Undead) – не живые и не мертвые существа, обреченные на существование в сумерках. Они постоянно охотятся за живой плотью и кровью, чем зароботали себе дурную репутацию. Дрога (Drauga) обитают в самых далеких уголках Холдуна, и в случае нападения сил Тьмы именно на них придется первый удар. К событиям Kohan II эта раса подошла ослабленной после разрушительных гражданских войн. Люди (Human) – раса, стремящаяся к постоянному расширению и превосходству над остальными. Храбрость и трусость, преданность и предательство сосредоточены у людей, что не дает им соединиться даже в борьбе за собственное существование.



тожение всех остальных членов отряда, потому что герои набирают опыт, который напрямую влияет на боевые качества его команды. Отряд с проакчанным капитаном в силах успешно противостоять сразу нескольким менее опытным отрядам противника. В случае же смерти героя, его, конечно, можно возродить, но весь опыт пропадет, и ему придется заново познавать все прелести военного ремесла.

НЕ ОТПУСКАЕТ

А война в Kohan II воистину прекрасна. Натуральная рез-

ня на передовой, заклинания магов, молнии, электрические разряды, огонь – все, что так красноречиво запечатлели статичные скриншоты, в динамике смотрится просто феерично. Почти все эффекты выглядят весьма внушительно и дадут фору кому угодно. Ландшафт разнообразен, а пейзажи хоть и не реалистичные, но живые и проработанные до мельчайших деталей, как и весь мир Kohan, сравняться с которым по степени притягательности немногим по силам.



| ТОЧКА ЗРЕНИЯ | |
|------------------|--------------------|
| GameRankings.com | СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.1 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.2 |

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 8.0

- + Минимум менеджмента, максимум войны! Kohan остался верен себе.
- Упрощенная экономическая модель не каждому придется по вкусу.

ГРАФИКА ■■■■■ 7.0

- + Великолепные спецэффекты, красочная картинка.
- Местами объекты угловаты. Игра требовательна к железу.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 7.0

- + Музыка добавляет атмосферы. Фразы юнитов весьма забавны.
- Так же они немного однообразны. А музыка порой слишком драматичная.

ДИЗАЙН ■■■■■ 8.0

- + Интересные игровые решения. Потрясающий фэнтезийный мир.
- Сражения часто превращаются в кашу.

УДОБСТВО ■■■■■ 8.0

- + Управление привычное и удобное. Все на своем месте.
- Юниты иногда отказываются внимать командам игрока.

ИТОГО

Качественная фэнтезийная RTS, не отступающая от традиций серии.

8.0

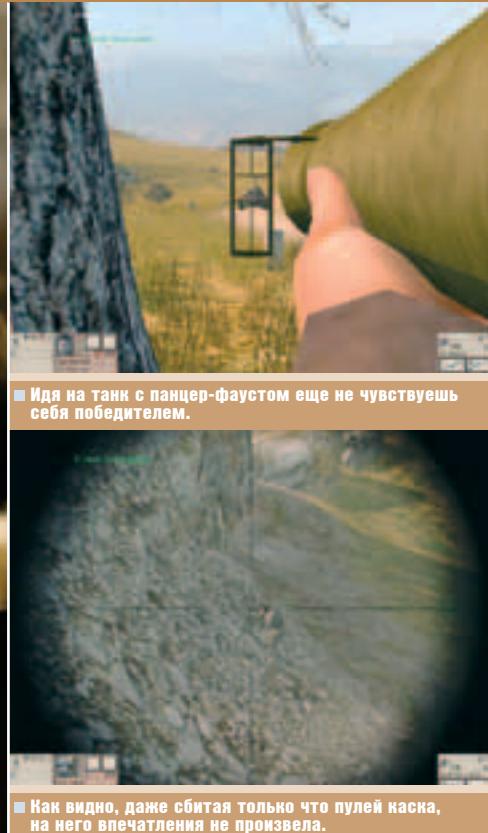


HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

КООПЕРАТИВНОЕ СЧАСТЬЕ



Текст: Кирилл Аврорин



■ Идя на танк с панцер-фаустом еще не чувствуешь себя победителем.

■ Как видно, даже сбитая только что пулей наска, на него впечатления не произвела.

| | |
|--------------------------|--|
| ■ ЖАНР ИГРЫ | Tactical Action |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ | Gathering of Developers |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| ■ РАЗРАБОТЧИК | Illusion Softworks |
| ■ ПОЙДЕТ | Процессор Pentium 4 2.0 ГГц, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ■ ПОЛЕТИТ | Процессор Pentium 4 3.0 ГГц, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Тридцать два |
| ■ КОЛИЧЕСТВО CD | Один DVD |
| ■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.hidden-and-dangerous.com/hd2 |

Дополнение к одному из лучших тактических симуляторов мы ждали долго и с нетерпением. Не то чтобы нам не хватало десятка новых одиночных миссий – их в оригинале было с избытком. Просто все надеялись на то, что чехи одумаются и реализуют бесценный для *Hidden & Dangerous* режим кооперативной игры по сети. Конечно, режим *deathmatch* здесь, особенно на некоторых картах, по степени накала страстей порой не уступает *Unreal Tournament 2004* и *Counter-Strike*. Но проблема в том, что найти и собрать в одном месте с десяток фанатов столь специфичной игры практически невозможно. А вот прохождение ее вместе на высшем уровне сложности означает вагон удовольствия для посвященных.

Впрочем, отказаться от прохождения одиночных миссий трудно. В брифинге все тот же строгий голос, сохранившийся еще с первой частью, повествует нам о захватывающих сражениях на секретной морской базе, предстоящем путешествии в Северную Африку и о командировке на родину мафии – Сицилию. На самом деле ничего кардинально нового нас не ждет: большинство заданий выполняются по принципу «уничтожь», «дойди туда-то», «убей того-то». Разве что в итальянской кампании есть одна действительно занятная миссия, проходить которую хочется снова и снова. Но чтобы еще больше подогреть твой интерес, рассказывать о том, что же ожидает бравых англичан на легендарном острове в Средиземном море, мы не будем.

■ «ИИ» – ИСКУССТВЕННАЯ ИДИОТИЯ

При сравнении с первой частью *Hidden & Dangerous*, оказывается, что структура заданий и цели очень похожи. Однако есть два интересных момента. Во-первых, это некоторая историческая реальность: вместо безликих немецких баз и оазисов в выжженной солнцем пустыне, в оригинале нас встречали настоящие польские города, греческие храмы на вершинах гор и многое другое. Во-вторых, противник, напрочь лишенный каких-либо зачатков интеллекта. В пресс-релизах по поводу выпуска add-on разработчики клялись, что в корне переработали AI, причем, как наших по-допечных, так и врагов. Насчет первых они не соврали: действительно, если оставить одного из членов команды охранять вход в здание, он не только никого не пустит, но и по возможности сохранит себе жизнь, экономно тратя патроны и используя аптечку в перерывах между атаками немцев. А вот с интеллектом противника все стало еще хуже, чем в обыч-

Стоит засесть в каком-нибудь домике или сторожевой будке с автоматом наготове, как болваны начнут один за другим лезть на рожон



О КОМПАНИИ

Чешскую компанию Illusion Softworks можно назвать твердым «отличником»: за последние 5 лет этой командой было выпущено 4 игры. Все они оказались шедеврами, как минимум, в своем жанре. Стоит напомнить послужной список: *Flying Heroes*, *Hidden & Dangerous*, *Mafia* и *Hidden & Dangerous 2*. В данный момент разработчики корягят над долгожданным сиквелом *Mafia*.



ном *Hidden & Dangerous 2*. Стоит засесть в каком-нибудь домике или сторожевой будке с автоматом наготове, как боязливые начнут один за другим подходить ко входу и погибать практически на одном и том же месте. Никто не догадается даже кинуть гранату, не говоря уж о том, чтобы устроить массовый штурм или какую либо еще тактическую хитрость! Со слухом у наших недругов тоже все плачевно. Если в одной части сравнительно небольшой морской базы устроить бойню с пулеметными очередями, взрывами гранат и предсмертными криками, то часовые в 200-300 метрах от места действия будут сохранять полное спокойствие и невозмутимость. Выдержка, однако. Не помогает и выбор максимального уровня сложности: достаточно всего лишь не выходить в открытую на врага, и процесс уже ничем не отличается от уровня «easy».

ВСЕ МЕНЯЕТСЯ, КОГДА ПРИХОДЯТ ОНИ...

Но стоит присоединиться к процессу хотя бы еще одному игроку, как все сразу меняется. Особенно, если отключить возможность respawn'a (настоятельно не рекомендуется это делать новичкам!). Хоть немцы и остаются ограниченными в своих действиях чурбанами,

каждый шаг, каждый мини-штурм или массивную атаку планируешь заранее, обговаривая ее со своим напарником. Нельзя не отметить, что, несмотря на то, что задания довольно однообразны, тактика прохождения абсолютно нелинейная, чего так не хватает многим сегодняшним «тактическим шутерам». Причем количество различных вариантов почти бесконечно: одну и ту же виллу, где должна пройти встреча высшего немецкого командования, можно брать, как минимум, с 5-8 различных позиций. А в процессе выполнения миссии твой план может поменяться еще с десяток раз: все зависит от нескольких

ФАКТЫ

32 игрока по сети или через Интернет

9 свежих миссий

8 карт для сетевых батальных

5 новых видов оружия

1 долгожданный режим сетевой игры



ФАШИСТ НЕ СДАЕТСЯ

Как ни пытались мы понять, почему иногда немцы сдаются, трусливо подняв руки вверх, а иногда, будучи ранеными во все причинные и не очень части тела, продолжают сражаться с пре-восходящим по численности противником, все равно для нас это осталось загадкой. Хотя в оригинальной игре достаточно было ловким снайперским выстрелом сбить с гада шапку, после чего он в 90% случаев был готов идти под трибунал, лишь бы остаться живым. В *Sabre Squadron* же, фашист в легкую может пережить пущенную в него очередь из станкового пулемета и побежать дальше в атаку. В среднем, за все время игры, удалось взять в плен всего одного солдата, да и то случайно.



■ Позиционные перестрелки с использованием снайперских винтовок и станковых пулеметов это здорово!

■ Тактический режим немного модифицировали, но все равно стратегии этой игре не быть.



РЕЦЕНЗИЯ | HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON



■ Романтическая поездка по пустыне прерывается каждые 200 метров. Война идет.

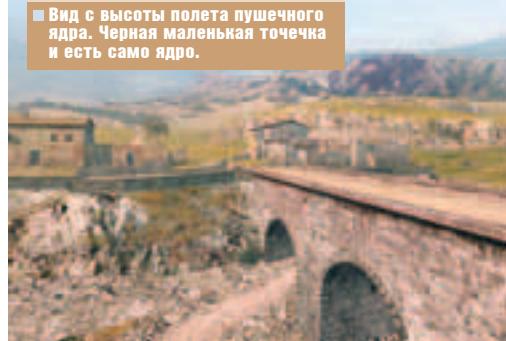


■ Легкий и ненавязчивый тюнинг «Ситроена», принадлежавшего бывшему немецкому генералу.

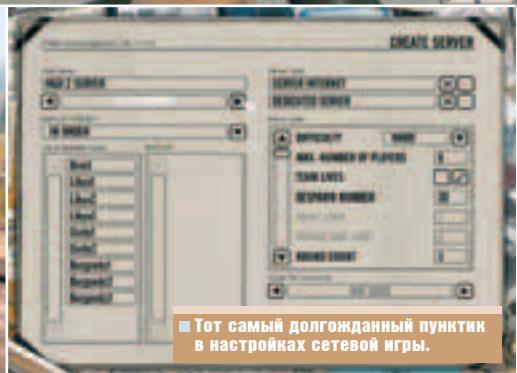


ЧИТЕРСКИЙ ТАНК

■ Проходя игру в кооперативном режиме, мы зачастую сталкивались с непробиваемой броней танков, особенно в третьей по счету миссии, где выкурить немца из бронетехники не помогли даже пущенные в упор 10 панцер-фаустов. Может быть, это сделано специально?



■ Вид с высоты полета пушечного ядра. Черная маленькая точечка и есть само ядро.



■ Тот самый долгожданный пункт в настройках сетевой игры.



факторов: куда именно немцы направляют подкрепление, и что именно оно будет делать.

ПРИЗРАК СТАРОГО НЕМЦА

Вместе с новыми картами, игра пополнилась и новой коллекцией глюков. Хотя старожилы, прошедшие школу Hidden & Dangerous еще в 1999-ом году, скорее всего только посмеются над этими словами. Сложно найти что-то более сырое, чем первые версии этого тактического шутера. Hidden & Dangerous 2 все же идет вполне гладко, и в его системных требованиях не фигурирует компьютер завтрашнего дня, как в свое время было с его прародителем. Од-

нако и здесь встречаются забавные ситуации. Если незаметно подползти к группе фашистов, греющихся, например, у костра, и уложить их резкой пулеметной очередью, то еще некоторое время над местом кровавого побоища будут слышны размеренные диалоги на немецком – не иначе, как их души еще не наговорились. Встречаются неуничтожаемые танки. Нередко наш спецназовец застrevает в стенах или невероятным образом выпрыгивает из окопа, несмотря на то, что только что полз в нем попластунски. Но в целом игра идет стабильно, за все время прохождения, как в однопользовательском режиме, так и

мультиплеере, даже ни разу не вылетела в Windows.

ЦЕНИТЕЛЯМ ЖАНРА ПОСВЯЩАЕТСЯ...

Несомненно, фанаты Hidden & Dangerous 1 и 2 будут довольны. Все-таки, даже с учетом непроходимой тупости немцев и простеньких миссий, кооперативная игра действительно увлекает, особенно на «харде» с отключенной возможностью возрождения. Для всех остальных это будет просто очередной шутер средней руки, на который можно с удовольствием потратить деньги, а потом вернуться к более приспособленным для сетевых баттлайгам.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 6.0

- + Действительно, сетевая игра в кооперативном режиме затягивает.
- Ужасающий AI, миссии довольно банальны и скучноваты.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Несмотря на то, что игра не новая, графика в игре вполне современная.
- Полное отсутствие взрывов, осколков, пыли и прочих эффектов...

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Во время перестрелки вполне могут прибежать соседи.
- Иногда, некоторые звуки пропадают.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Отлично стилизованное меню, прекрасное оформление уровней.
- Некоторые карты не слишком реалистичны.

УДОБСТВО ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Все вполне удобно: экипировать команду можно за 20-30 кликов мышью.
- На наш взгляд, в игре довольно много лишних управляющих клавиш.

ИТОГО

Хорошая игра для ценителей H&D. Остальные также могут попробовать.

6.5



■ Группой немец. ГОСТ 18271-21. Курящий.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линн

Рекламное агентство «Балтика»
и групповая рабочая
группа от С.Маркетинг-
консалтинга и Форума «Лай-
коррекция», Москва, 10194, ул.
Симоновская, 12/2,
Тел.: (095) 573-49-17,
Факс: (095) 593-49-07
e-mail: 10c@list.ru, www.10c.ru

БРИГАДА Е5 Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наёмников
и возможность найма
[местных жителей](#)>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, [военные базы](#)>>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
[холодное оружие](#)>>

Оригинальная система
организации действий,
[режим "Умной паузы"](#)>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
[играть по своему сценарию](#)>>

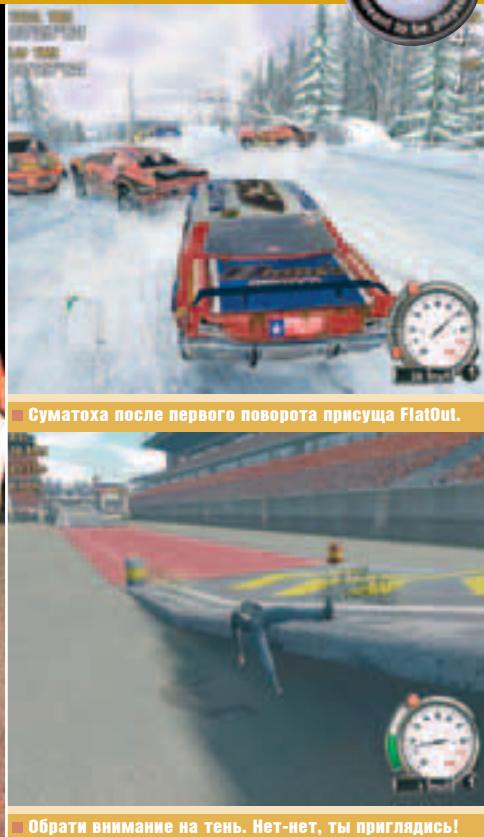


FLATOOUT

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ



Текст: Павел "Tarnum" Демин



Суматоха после первого поворота присуща FlatOut.

Обрати внимание на тень. Нет-нет, ты приглядись!

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Racing |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Empire Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Бука |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Bugbear |
| ПОЙДЕТ |
| Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64) |
| ПОЛЕТИТ |
| Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| до 8-ми |
| КОЛИЧЕСТВО CD |
| Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.flatoutgame.com |

На фоне серьезных гоночных симуляторов *FlatOut* может показаться неудачной шуткой легкомысленных разработчиков. «Кому нужны эти никчемные аркады с искаженной физикой и неправильным геймплеем!» – скажет геймер, проникшийся недавней *Richard Burns Rally*, где реализм правит балом. И будет совершенно не прав. Детище Bugbear нам наглядно показывает, что жанр аркадных гонок еще не исчерпал себя, и среди его представителей еще встречаются игры, заслуживающие нашего внимания. Как эта.

■ ЧУМА

Запредельные скорости и коварное бездорожье – вещи, казалось бы, не совместимые – уже гарантируют массу веселых моментов

моментов. Добавь к этому трамплины и препятствия, расположенные на треках на каждом метре, и становится понятно, что *FlatOut* – не просто гонки, а гонки на выживание. Без толчков, таранов и столкновений игра теряет половину своего смысла. Часто проблематично даже беспрепятственно уйти со старта: соперники сразу же лезут таранить. А за первым поворотом гонка превращается в настоящую свалку металломолама. Один – в дерево, другой – в стену страховочных шин, третий – в озеро, четвертого просто разворачивает, и он лоб в лоб врезается в пятого. По моим наблюдениям лишь троим участникам заезда из восьми удается пройти первый поворот более-менее гладко.

А выбраться из кучи первым на самом деле очень важно. Таким образом ты на некоторое время обезопасишь себя от контактов,

что позволит немного оторваться. Но оторваться, даже пускай весьма внушительно, во *FlatOut* вовсе не значит почти победить, как в нормальных гонках. И все благодаря нитро-ускорению. Разработчики предусмотрели систему поощрения за контакты с внешними объектами, будь то оградительная изгородь или искореженный корпус машины соперника: влетев в него, ты получишь заслуженную порцию закиси азота. Чем серьезней контакт, тем щедрее вознаграждение. Отпустив вперед ни о чем не подозревающего бедолагу и вдоволь натолкавшись в группе преследования, в решающий момент можно сделать рывок и красиво выиграть заезд.

■ ВДРЕБЕЗГИ

В силу игровой концепции, **Bugbear** никак не могла включить в игру реальные автомобили: за беспредел, творящийся здесь, разработчикам оторвали бы головы. Каждую из представленных во *FlatOut* машин можно в буквальном смысле раздеть, оставив кар-

Запредельные скорости и коварное бездорожье – вещи не совместимые – уже гарантируют массу веселых моментов



О КОМПАНИИ

■ Bugbear Entertainment – финская компания-разработчик, на счету которой уже есть *Rally Trophy* и *Tough Trucks*. А в 2003 году по договору с Wings Simulation Bugbear отвечала за всю технику в *Soldner: Secret Wars*. Разработчики признаются, что обожают гонки, и их цель – вывести этот жанр на новый уровень.



кас, мотор и колеса. Визуализация повреждений впечатляет проработанностью до мельчайших деталей. Жаль, что великолепными помятостями на корпусе долго не полюбушешься: капот и крылья быстро слетают вовсе, оголяя прорисованные внутренности автомобиля. Доведя машину до определенной кондиции, ты можешь стать свидетелем того, как она красиво воспламенится, при этом оставаясь на ходу. Представить, чтобы что-то могло вывести автомобиль из строя, трудновато. Каким бы смертельным для железного коня ни было столкновение, сколько бы он ни переворачивался на крышу и ни врезался в деревья, свою главную функцию средства передвижения он не теряет. Никогда.

Далее – физика. Думаю, всем понятно, что она здесь немногого искажена. Но это – ни в коем случае не недостаток. Ма-

немного гипертрофировано. Но в этом, поверьте, есть своя прелесть. Разве среди нас есть такие, кому не нравился *Car-mageddon*? Я так и знал.

■ ЗА ПОВОРОТОМ

Не забыта и окружающая среда. Оторвав глаза от душераздирающего действия, разворачивающегося на дороге, ты увидишь не уродливые текстуры, криво наложенные на объекты ландшафта, как это часто бывает у коллег, а красивые пейзажи. Деревья, кусты, камни по обе стороны от обочины не только хорошо прорисованы, но и интерактивны. Игровое пространство не ограничивается обо-

ФАКТЫ

16 машин

3000+ деталей к ним

3000+ объектов окружающей среды

45 чумовых трасс

3 полета в среднем за заезд



■ УБЕЙ ЕГО, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

Помимо обыкновенных гонок во *FlatOut* есть возможность выполнения разнообразных трюков с телом водителя. Ассортимент методов расправы над беднягой впечатляет. На глазах у тысяч зрителей на стадионе ты можешь разогнаться и, врезавшись в плиту, выбросить водителя на 50 метров вперед. Или после въезда на трамплин выбросить беднягу на 100 метров вверх, а после смотреть, как он летит вниз и разбивается. Помимо этого, водилой можно поиграть в дартс, пошибать им огромные кегли в боуллинг, пошвырять его на точность. Зрелище не для слабонервных. Также ты можешь попробовать свои силы в выживании на Demolition Arena среди семи других безумцев. А главное – никакой крови. Благодаря этому даже при подобных непристойностях ребята из ESRB не могут присвоить игре унизительный рейтинг *Mature*, сильно ограничивающий потенциальную аудиторию. Bugbear схитрила. И правильно!



■ Притяжения больше нет.



ТЕМНАЯ СТОРОНА МАГИИ

Магия ВойнД1

Знамена Тьмы

TARGEM
GAMES

Бука



Текст сертифицирован. По вопросам оплаты звуков обращайтесь по тел.: (045) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

FORD RACING 3

ТОСТЕРЫ НА ТРАССЕ



Текст: Роман "ShaD" Епишин



■ Грузовики так же «чутко» реагируют на управление, как тяжелые крейсеры в космических симуляторах.

■ Покинуть трассу нельзя. В лучшем случае – немного срезать.

| | |
|-------------------------------|---|
| ЖАНР ИГРЫ | Racing |
| ИЗДАТЕЛЬ | Empire Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Акелла |
| РАЗРАБОТЧИК | RazorWorks |
| ПОЙДЕТ | Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 6-ти |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.fordracing3.com |

Первый *Ford Racing* явил нашим удивленным взорам автомобили с аэродинамикой утюгов и управляемостью пылесосов. Игра быстро потерялась на фоне более удачных аркадных гонок, возглавляемых *Need for Speed: High Stakes*. Релиз второй части сериала пришелся аккурат ко дню рождения концерна Ford. В связи с этим разработчики, похоже, отказались от иных целей, кроме рекламных. Мол, познакомься с нашим проектом и проникнись искренней любовью к хорошим и разным автомобилям Ford.

С тех пор прошло немало времени, и **RazorWorks**, кажется, могла бы уже, наконец, взяться за разработку серьезных игр. Именно игр, а не малобюджетных поделок, склеенных на ко-

ленке и получивших путевку в жизнь благодаря лишь только громкому имени **Ford**. Тем более что *Ford Racing 3* заведомо готовился к выходу практически одновременно с *Need for Speed Underground 2*, конкурентом не просто сильным, но практически непобедимым. В силу неведомых и, сдается мне, непознаваемых причин разработчики предпочли снова прогуляться по старым граблям. Может, они мазохисты?

■ МИКРОВОЛНОВКИ НА КОЛЕСАХ

RazorWorks не собирается отказываться от идеи бытовой техники на колесах. Абсолютно все «Форды» в игре, будь то Mustang GT 1968 года или футуристического вида концепт-кар, вновь щеголяют управляемостью кухонных комбайнов. Со всей ответственностью заявляю: в поведении настоящего автомобиля и хромированных

аппаратов из *Ford Racing 3* нет совершенно ничего общего. Только не надо рассказывать мне про играбельность и аркадность! *Need for Speed Underground*, неважно, второй или первый, в симуляторы тоже не записывался. Однако сам процесс езды в нем не вызывает нездоровых сравнений с поставленной на четыре колеса бытовой техникой. К тому же, в любой уважающей себя аркадной гонке разные автомобили хотя бы делают вид, что ведут себя на трассе по-разному. В *Ford Racing 3* поведение болидов дифференцировано лишь по скорости да ускорению. Кстати о птичках: папка «Physics» в директории игры оказалась девственno пуста... Я бы еще мог понять (но не простить!) из рук вон плохую работу над физикой по причине затраты всех человеческих и финансовых ресурсов на графику. Разработчики действительно постарались. Наверняка было очень непросто в 2004 году выдержать картинку на уровне *Need for Speed: High Stakes* выпуска 1999 го-

Все «Форды», будь то Mustang GT 1968 года или футуристического вида концепт-кар, вновь щеголяют управляемостью кухонных комбайнов



О КОМПАНИИ

RazorWorks впервые заявила о себе в декабре 1998 года релизом вертолетного симулятора *Enemy Engaged: Apache Havok*, а в марте 2000 года выпустила сиквел *Enemy Engaged: Comanche Hokum*. Обе игры нашли своих поклонников и получили признание критиков. А вот в жанре аркадных гонок студии явно «не покатило»...



да. Во времена ее безраздельного царствования в жанре свет солнца точно также отражался в хромированных корпусах, а из-под бортов летели такие же аляповатые плевки искр, как мы наблюдаем сегодня в Ford Racing 3. Еще настоятельно рекомендую обратить внимание на эффекты пыли и дыма: между прочим, антиварные экземпляры, по ним впору изучать эволюцию графических технологий – раздел «Позавчерашний день», конечно же.

Даже пейзажам радоваться не придется, ибо они, как и графическое оформление в целом, свято чтят традиции минувших лет. Угловатые елки, жестоко обделенные текстурой избушек да неизменный листопад. Листики, к слову, и не думают устремляться за пролетающим сквозь них автомобилем, а по идеи должны. Как же воздушный поток и все такое?

Куда при эдаком-то безобразии ловкие разработчики умудрились замылить обещанные шайдеры – неясно до сих пор. Ни сногшибательно красивой воодушевленности игры света заметить не уда-

лось. Но папка «Shaders» была все же чем-то заполнена – более чем на 600 килобайт...

ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

Ford Racing 3, к чести своих создателей, предлагает весьма широкий спектр возможных соревнований. В карьерном режиме нас тепло встречают аж 14 разных чемпионатов. В их числе «Focus vs GT», внедорожные гонки и битва «грузовиков», которые правильно было бы именовать пикапами. Помимо стандартного наматывания кругов, среди заездов присутствуют в меру оригинальные *Elimination*, *Boost*, *Overtake*, *Duel* и *Drafting*. Вполне можно было бы порадоваться разнообразию, реализуя RazorWorks езду на должном уровне. Тем более, гонки, мало того, что не вызывают выбросов адреналина в кровь, так еще порой и усыпляют. Ну скучно, откровенно скучно в очередной раз проходит повороты «от борта», неестественно подпрыгивать на скучных горках и тупо тыкаться бампером в филенную часть опережающего противника. Оппоненты катаются дос-

тойно, но совершенно неправдоподобно. AI управляет с холодной расчетливостью бездушной машины, ошибок не совершает и если куда врезается, то только «запутавшись» в подконтрольных авто. Соперники с равной упрятостью таранят как игрока, так и друг друга.

САМОУБИЙЦА

Некрасивая, неправдоподобная, неинтересная и просто никакая игра. Развлечения из нее не получится, рекламы тем более – я бы на месте «Форда» штрафовал бракоделов за такую «рекламу». В условиях жесткого дефицита аркадных гонок у проекта еще были бы хоть какие-то шансы, но сегодня во всех магазинах мира свирепо ревет десятками лицензированных движков Need for Speed Underground 2. Ford Racing 3 остается только застрелиться. Последний гвоздик в крышку гроба: если от рыка моторов в шедевре EA по полу разливается приятная вибрация сабвуфера, то при звывании движков горе-«Фордов» всерьез задумываешься об исправности колонок.

ФАКТЫ

- 55** «Фордов» всех цветов, размеров и классов
- 26** трасс для скоростной и экстремальной езды
- 14** чемпионатов с участием «Фордов» разных лет
- 5** классов авто: Classic, Modern, Performance, Offroad, Vintage
- 0** полицейских и пешеходов на улицах



На реплее картинка немножко смазывается, создавая эффект «живой» видеозаписи, а заодно и преображая графику.

МИНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 4.0

- + Большое разнообразие чемпионатов и видов гонок, солидный автопарк.
- «Ни какая» физика, скучный геймплей, бездушный роботизированный AI.

ГРАФИКА ■■■■■ 4.0

- + Имеются хоть какие-то спецэффекты, вроде искр, пыли, тумана и отражений.
- Все перечисленное давно прокисло, картинка на уровне 1999 года.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 5.0

- + Музыкальные композиции не раздражают, а кому-то, может, понравятся.
- После Need for Speed Underground 2 звуки в игре лучше просто выключить.

ДИЗАЙН ■■■■■ 6.0

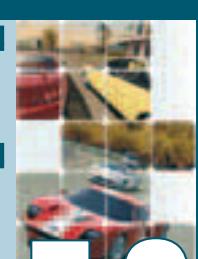
- + Необходимый минимум трасс: побережье, осенний лес, зимняя деревня...
- Совершенно банальные треки, представленные в любой аркадной гонке.

УДОБСТВО ■■■■■ 7.0

- + Карта есть, спидометр на месте, текущий круг показывают. Чего еще надо?
- А вот в Need for Speed Underground 2 можно спидометр раскрашивать...

ИТОГО

Хочешь прокатиться на «Форде»? Бери любой Need for Speed Underground – не прогадаешь!



5.0

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

ПЕТРО



Текст: Илья Зибирев

■ Из-за престарелости движка горные склоны выглядят странновато.

■ Некоторые места в игре вызывают недоумение.

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Тускоон |
| ИЗДАТЕЛЬ | Atari |
| РАЗРАБОТЧИК | Chris Sawyer |
| ПОЙДЕТ | Процессор 500MHz, 64Mb RAM |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 800MHz, 128Mb RAM |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Два |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.atari.com/us/games/locomotion/pc |

На дворе – конец 2004 года, технологии достигли невиданных высот, компьютер мощностью в 600 с лишним мегагерц помещается в кармане моей рубашки, и единственное, что не изменилось за десять лет, – игры от Криса Сойера (Chris Sawyer).

Итак, десять лет назад мир увидел новое детище маэстро под названием **Transport Tycoon**. Это была отличная игра – симпатичная изометрия вкупе с почти идеальным геймплеем давали тебе по голове раз и на много недель вперед. Ведь мало кому не придется по душе идея погонять по игрушечному мирку собственные локомотивы, грузовики, автобусы и прочие средства общественно-промышленного транспорта. Если ты не знаешь, то именно

с этой игры начался бесконечный поток тускоонов. Но, если говорить честно, то на ней же он и закончился – за прошедшие годы мало кто смог сравниться с *Transport Tycoon* по популярности и интересности.

■ ПРОШЛО ДЕСЯТЬ ЛЕТ

Да, прошло. И, как это ни парадоксально, но звание лучшего экономического симулятора/тайкуна ушедшего года с легкостью могла бы получить игра, геймплей которой завис где-то на отметке «10 лет назад», а графику никак, кроме как «убогая», любители современных развлечений скорее всего не назовут. И, тем не менее, скажем, **Transport Giant** двухмесячной давности может начинать думать о пенсии. У серьезных людей, нетребовательных к глянцевым наворотам и мегатоннам цветов, **Locomotion** будет пользоваться

сюда большим уважением. А теперь я расскажу тебе (если ты еще сам не догадался, конечно) о том, что же такое приключилось в мире.

А случилось вот что: упомянутый выше Крис Сойер при поддержке могущественной компании **Atari** сделал, так сказать, mega-deluxe версию своего *Transport Tycoon* и назвал ее *Locomotion*.

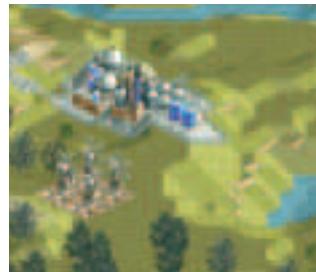
Locomotion мог бы стать смачным пинком под зад всяческим поделкам от **JoWood** и сотоварищей (это ничего, что недавно мы их в общем-то хвалили, – все познается в сравнении), если бы технически не остался там же, где закончился *Transport Tycoon*. Со своей же нарочито отсутствующей графикой (следующий свой шедевр маэстро Сойеру предлагаем выполнить в EGA-графике, а то и вовсе в текстовом режиме – чтобы вместе с **ADOM** уйти в нирвану) игра стала в некотором роде назиданием «большим дядям». Пришел обычный такой гений и показал, что и как должно быть на самом деле.

Косметические изменения наблюдаются, но в целом – тот же великолепный и до блеска отточенный геймплей



О КОМПАНИИ

■ Крис Сойер (Chris Sawyer) – один из мэтров игрового мира, несмотря на то, что особенно громких революций его творения не произвели. Помимо описанного в статье *Transport Tycoon*, он ответственен также за серию *Rollercoaster Tycoon*, которая до недавнего времени могла похвастаться тем же улучшенным движком от TT и была посвящена строительству парка аттракционов.



■ НА САМОМ ДЕЛЕ

Как мы уже заметили, за десять лет в игре (ничего, что я считаю *Transport Tycoon* и *Locomotion* одной игрой?) ничего не изменилось. И это – комплимент. Мелкие косметические изменения наблюдаются (о них – позже), но в целом – тот же блеск отточенный геймплей.

Для неосведомленных расскажем подробнее. Игра не предоставляет в твоё пользования режима кампании (единственный существенный минус), вместо этого заваливая массой разнящихся по сложности миссий-головоломок. Не стоит, однако, думать, что они щелкаются как орешки. Если «легкие» карты действительно проходятся на раз, то задания максимального уровня сложности способны занять тебя на неделю-полторы.

Во всем остальном *Locomotion* напоминает любой другой *tycoon* о транспортном бизнесе. С поправкой на элитарную универсальность. Интерфейс всеобъемлющ и с легкостью позволяет как сменить фир-

менный цвет конторы, так и открыть окно слежения за 125-м поездом, колесящим где-то на юге.

Разнообразие такое, что конкурентам и не снилось. Конечно, здесь нет лицензированных машин или хотя бы более-менее похожих на свои реальные прототипы. Но игрушечному миру – выдуманные машинки (паровозики, самолетики – нужное подчеркнуть). И, несмотря на деланную игрушечность, игра заставит тебя попотеть. Экономическая модель здесь совсем не детсадовского уровня и, чтобы добиться успехов, придется активно работать головой.

Наконец, главное достоинство – эдакая стильная легкость. Несмотря на тяжеловесно-древнюю графику, обилие цифр, графиков и таблиц, а также необходимость вручную делать очень и очень многое, игра не утомляет. Здесь все работает как часы – слаженно и предсказуемо, поэтому – приятно и удобно. Чтобы запутаться нужно очень постараться.

■ PETRO-STYLE

Игра очень своеобразная, чтобы рекомендовать ее кому-либо. Графика настолько устарела, что впору класт в коробку с *Locomotion* рвотные пакетики – нынешняя молодежь может и не выдержать. Геймплей стар как мир. *Locomotion* – это просто *Transport Tycoon Deluxe Special Collector's Edition*.

Понимаешь, о чём я? Если понимаешь, значит, уже прикидываешь, куда бы податься за коробочкой с заветной игрой. Если нет – в мире много красивых и актуально-современно выглядящих игр. Как раз для тебя.

Locomotion – это идея транспортно-экономического симулятора, доведенная до совершенства. В нем нет ничего, что могло бы отвлечь от игрового процесса. Нет лицензированных или точно скопированных моделей электровозов, нет излишних наворотов и прибамбасов. Зато есть все то, что оценят и полюбят ценители. Игра может удерживать тебя у монитора часами, заставляя при этом работать мозги на полную катушку.

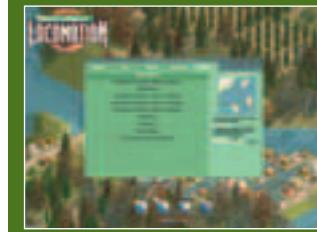
■ ФАКТЫ

100 лет внутриигрового беспокойства

40 збудорабительных уровней

5 основных видов транспорта

256 цветов на экране одновременно



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

6.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

6.6



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Доведенная до абсолюта идея *tycoon'a*. Бесконечное развлечение.

- Если ты ждешь от этой игры чего-то оригинального – ты разочаруешься.

ГРАФИКА

+ Эстеты-ценители пиксельной ретро-графики найдут *Locomotion* красивой.

- Графика игры выглядит издевательством над современными компьютерами.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Саундтрек *Locomotion* великолепен – его хочется слушать и слушать.

- К сожалению, игра бедновата по части звуков. Конечно, они есть, но мало.

ДИЗАЙН

+ Крис Сойер создал идеальную игру – с дизайном все в порядке.

- Устаревший движок иногда не позволяет разглядеть прелестей игры.

УДОБСТВО

+ Контроль над ситуацией и доступность инструментов – главные достоинства.

- Из-за обилия возможностей интерфейс игры выглядит немного перегруженным.

ИТОГО

Игра, с которой хочется

сдувать пылинки.

Для любителей седой старины.

7.5

■ В Killenny варят лучший в Ирландии эль.



NANCY DREW: CURSE OF THE BLACKMOOR MANOR

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ЮБИЛЕЙНЫЙ ВЫПУСК

Linda G. Petrov - Hugh R. Penvellyn

Gabriella Petrov and Hugh R. Penvellyn were united in marriage on Sunday, August 22, at Royal Crest Cathedral. The Rev. Evanson officiated at the ceremony.

Bride wore a two-piece ivory gown. The camisole was lined with seed pearls, and the length A-line skirt featured a belt. She carried a bouquet of roses, lilies and gerbera daisies. Petrov was escorted by her mother and attended by her cousin, Sarah Rebecca Jensen. The groom was attended by his close friend, Douglas James Barry III. Mrs. Penvellyn will reside in historic Penvellyn family home along with Hugh's daughter, from a previous marriage. The Penvellyn family is well known and many dignitaries from around the globe attended the three-day event, which included several mysterious family customs which are rumored to date back centuries.



Linda and Hugh Penvellyn

One such custom had the bride standing on her head while the groom did cartwheels down the aisle. The ceremony concluded with a toast with empty glasses.

Текст: Панюшкин Михаил



Иногда можно и просто книжку почитать. Учтывая, что в ней есть подсказки



Зануда-ученый может рассказать множество ненужных фактов.

| | |
|------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ | Her Interactive |
| РАЗРАБОТЧИК | Her Interactive |
| ПОЙДЕТ | Процессор PII 400, 64Мб RAM |
| ПОЛЕТИТ | Процессор PII 400, 128Мб RAM |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.herinteractive.com |

Mыльные оперы – вещь для многих из нас, увы, хорошо знакомая. Печальное, надо сказать, явление. Приковывает человека каждый вечер к ящику-дурдилке, и ни погулять ему, ни в театр сходить, а то ведь мало ли что, вдруг Хуан Антонио пол сменит или Алиса Петровна на работу выйдет? Такие многосерийные тягучки – чрезвычайно прибыльная вещь для создателей, ибо однажды придуманная концепция работает с максимальным КПД в течение нескольких лет.

Неудивительно, что попытки воспользоваться сериальным способом автоматического сбора капусты не единожды предпринимались в мире компьютерных игр, достаточно вспомнить компанию

Sierra и ее нескончаемые *King's Quest*, *Larry* и прочих достойных представителей жанра квестов. Но переплюнуть *Her Interactive* знаменитой компании не удалось. Ибо очередное детище этих в высшей степени последовательных разработчиков гордо несет на своем ветеранском крыле порядковый номер одиннадцать. Венец шестилетнего сериала – *Nancy Drew: Curse of the Blackmoor Manor*.

«Да кто такая вообще эта Нэнси Дрю?», – спросишь ты. Она – знаменитость, героиня популярного в 30-е годы молодежного детективного сериала (первая книга вышла в 1930 году, она называлась «Тайна старинных часов»). Второе название сериала – «детективы для умных девочек». Придумал сие прелестное создание сборный коллектив авто-

ров под псевдонимом Кэролин М. Кин. Нэнси очень умная и начитанная, она легко распутывает сложнейшие детективные истории и выходит невредимой из самых неприятных ситуаций. Да и вообще, она прелест и красавица. Приключения сыпятся ей на голову постоянно (всего в серии вышло несколько десятков книг), а юные поклонники и поклонницы (последние, разумеется, преобладают) зачитывают книги до дыр и образовывают фэн-клубы. Здесь, понятное дело, и до компьютерной игры недалеко.

ОДИННАДЦАТЫЙ РАЗ ПОВТОРЮ...

Наша подопечная, как всегда, вляпалась в переделку. Теперь ей предстоит расследовать происшествие не где-нибудь, а в настоящей старой Англии! Соседка попросила Нэнси проверить, как обстоят дела с Линдой, которая недавно вышла замуж за владельца поместья мистера Пенвельна. Дела, надо сказать, обстоят не очень хорошо, и

Главная претензия ко всей серии Нэнси состоит в том, что движок игры не претерпел никаких изменений с 1998 года



О КОМПАНИИ

Компания Her Interactive знаменита тем, что с 1997 года занимается конвейерным производством: Нэнси Дрю во всех позах, начиная с первой и заканчивая одиннадцатой (на данный момент). На подходе двенадцатая, ребята останавливаются не собираются. Карьеру свою они начали в 1995, выпустив совместно с McKenzy и Со сборник игр для девочек.



Линда с недавних пор плохо себя чувствует, скрывается за занавеской и не выходит из комнаты.

Уже с самого начала игры мы понимаем, что Нэнси придется тутовато. Уже на пороге дома кто-то жутковатый зовет ее по имени, сверкая красными как уголь глазами из придорожных кустов. Все это настраивает на мрачный мистический лад, и именно такой по духу оказывается очередная серия мыльной оперы. Мрачная музыка, завывания ветра – жутковатая атмосфера, которая очень напоминает *Nancy Drew: Ghost Dogs of Moon Lake*.

Разумеется, нас ожидают десятки загадок и головоломок, часть из которых весьма и весьма интересна, а для того чтобы отгадать остальные, нужно собрать множество сведений (каждый раз, пройдя очередную серию Нэнси, чувствуя себя все образованнее и образованнее). Конечно, не избежали разработчики и некоторого занудства – например, чтобы попасть в СТРАШНЫЙ И ТЕМНЫЙ секретный проход, нам обязательно нужен фонарик (glowing stick). А

чтобы получить его, нужно сыграть в игру с маленькой девочкой. А выдаётся фонарик через пару-тройку ходок в тот-самый-проход. И вот, вместо того, чтобы интеллектуально совершенствоваться, нам приходится в очередной раз играть в ту же самую игру. Слава богу, что болезнь под названием «пиксел-хантинг и нудное собирательство», начавшая развиваться где-то в пятой серии (*The Final Scene*), достигшая своего апогея в десятой, несколько замедлила свое прогрессирование. В новой серии также гораздо меньше заданий вида «я не могу пойти на север, пока кот не понюхал ботинок». Например, играть в игры нужно не просто так, а так, чтобы угодить маленькой девочке, а секретные ходы, открываемые совмещением фигурок в старинном английском поместье, смотрятся гораздо уместнее, нежели на американском ранчо.

ПЛОХО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Главная претензия ко всей серии Нэнси состоит в том, что движок игры не претер-

пел никаких изменений с 1998 года. Ну да, увеличилась площадь картинок. Но разрешение в 640x480 точек смотрится все архаичнее, неизменная музыка уже начинает резать слух. Нельзя же так отставать от прогресса. Мало того, движения и мимика персонажей, по сравнению с прошлыми сериями, стали даже хуже. Если, например, в *Ghost Dogs of Moon Lake* при разговоре создавалось впечатление, что смотришь мультфильм уровня «Шрек», то ныне картонность и кукольность персонажей превышает все разумные пределы, они даже не пытаются выглядеть живыми...

ДОЛОЙ СЕРИАЛЫ

Конечно, господа из команды Her Interactive испытались, но все-таки играть в это можно. Особенно, если ты фанат серии или, упаси боже, самой Нэнси. Так что, те, кто хочет очередного классического квеста, быстренько бегут в магазин за диском. А там, глядишь, и до новой серии (*Secret of the Big Clock*) недалеко...

ФАКТЫ

5 персонажей

1 Нэнси Дрю

5 раз мне пришлось сыграть в игру за glow stick

3 часа понадобилось мне, чтобы пройти игру полностью

1 страшное чудовище смотрит на нас из кустов

2 компьютера стоят в библиотеке



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА

8.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ

2.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Как всегда, множество заданий, интересный сюжет, логичные головоломки.
- Непонятно, как все эти головоломки связаны, иногда – явно «от фонаря».

ГРАФИКА

+ Пожалуй, ее достоинством будет то, что она не тормозит и не дергается.
- Совершенно неприличное разрешение, но неужели сложно было переделать?

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Музыка не отвлекает, персонажи говорят членораздельно и внятно.
- Звуков как таковых нет, иногда полное молчание в «эфире» настораживает.

ДИЗАЙН

+ Красивые пререндеренные пейзажи, художники явно не зря едят свой хлеб.
- Персонажи выглядят картошкой, хотя наружность их и приятна.

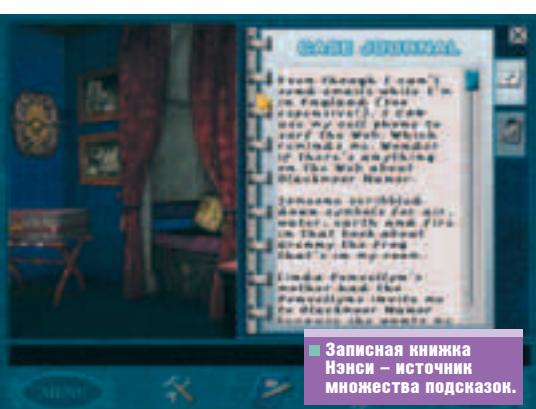
ИНТЕРФЕЙС

+ Классика и еще раз классика, как говорится, «это мы уже проходили!»
- Все та же неудобная панель предметов, что и в предыдущей части...

ИТОГО

Поклонникам серии посвящается. Не лучше и не хуже. Просто Нэнси Дрю

6.5



Записная книжка Нэнси – источник множества подсказок.

RE-VOLT

| | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| Жанр: | arcade |
| Разработчик: | Acclaim |
| Издатель: | Game Factory Interactive/Руссобит-М |
| Количество CD: | один |
| Онлайн: | нет сайта |

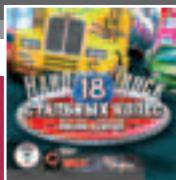


Хорошо у наших любимых издателей с памятью, просто отлично. Иначе, как еще объяснить то, что вышедшая в далеком 1999 году гоночная аркада **Re-Volt** и в конце 2004, по ожиданиям паблишеров, будет пользоваться спросом? Значит, помнят и ценят. Благо, есть за что. Re-Volt сейчас не претендует на звание самой-самой. Скорее, это взгляд в прошлое, возможность окунуться в воспоминания для того, кто в конце XX столетия сумел оценить проект **Acclaim**, а для тех, кто пять лет назад играми еще не интересовался в принципе – возможность просто познакомиться с ней. И давай отбросим в сторону все эти негодования по поводу графики и неприглядного интерфейса. Им здесь не место. Хочешь новенького? Бери «**Re-Volt**».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Сам факт издания игры пятилетней давности. Такие локализации нужны обязательно.

- Отсутствие на диске каких-либо дополнений.

**18 СТАЛЬНЫХ КОЛЕС: ПЫЛЬ ДОРОГ**

| | |
|-----------------------|--|
| Жанр: | simulation |
| Разработчик: | SCS Software |
| Издатель: | Бука |
| Количество CD: | один |
| Онлайн: | www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=146 |



Еще ждешь третьих «**ДальнобойщиковРС ИГР**»). Сейчас же, пока нет точной даты релиза долгожданного проекта студии **Softlab-Nsk**, у тебя появилась возможность скрасить холодные зимние вечера за игрой «**18 стальных колес: Пыль дорог**» от разработчика **SCS Software**. Отечественная компания «**Бука**», отвечающая за локализацию симулятора, свою работу выполнила на славу – никаких явных огрехов с переводом обнаружить не удалось. Порой кажется, что подобранные шрифты выглядят несколько серовато, но

на общем впечатлении от продукта это сильно не сказывается, ведь свою основную функцию – донести до игрока нужную информацию – текст выполняет.

Правда, на диске игры, занимающей, кстати, лишь 140Mb, найти какие-то полезные дополнения, кроме иллюстрированного руководства пользователя, не удалось. Возможно, это связано с условиями распространения игры в России.

И, хотя «**18 стальных колес: Пыль дорог**» далека от идеала, в отсутствие явных конкурентов на сегодняшний день она способна завоевать приличную игровую аудиторию, томящуюся в ожидании аналогичного российского проекта. Ведь «**Дальнобойщики 3**» тоже уехали в Америку...

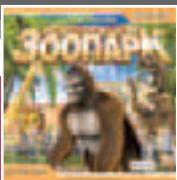
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Хороший перевод текстовой информации, наличие иллюстрированного руководства пользователя.

- Самые обычные шрифты. Возможно, для кого-то это минус.



КОРПОРАЦИЯ ЗООПАРК



| | |
|-----------------------|---|
| Жанр: | simulation |
| Разработчик: | Enlight Software |
| Издатель: | Акелла |
| Количество CD: | один |
| Онлайн: | http://www.akella.com/pub-zoo-ru.shtml |



Возрадуйтесь, вечные любители менеджеров и тай-кунов, в полку ваших любимцев прибыло. Точнее говоря, прибыло еще давно, о чем свидетельствует объемная рецензия на игру **Павла Демина**, опубликованная в десятом номере нашего журнала. Просто версия от отечественного издателя, компании «Акелла», попала на полки магазинов страны только сейчас. Стоит отметить, не зря жаждущие зрелищ игроки ждали все это время. Перед нами как раз тот редкий случай (не переживай – в последнее время уровень локализаций ощутимо возрос), когда качество локализации в разы улучшает впечатление от нее. Напомню, кстати, что «РС ИГРЫ» выдали проекту **Enlight Software** шесть баллов, что, хоть и немного, но свидетельствует о не зря проделанной создателями работе. Игра в переведенную версию приятно – никаких затруднений не возникает вообще. Текстовая информация хорошо подана и без проблем отображается на экране, не напрягающий мужской голос время от времени комментирует происходящие на экране события. Для особо любопытных на диск с «Корпорацией зоопарк» (в оригинале **Zoo Empire**) выложено несколько демоверсий проектов от «Акеллы», пара патчей, а также руководство пользователя. Ну, и геймерская наклейка в коробке с игрой тоже гарантирована каждому. Что ни говори, а приятно.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Качественный перевод текстовой информации, приятная озвучка; наличие на диске нескольких демок.
- Достаточно стандартный шрифт. Впечатления не портят, но и восторга не вызывает.



10 МУЛЬТИМЕДИА



One Must Fall: Battlegrounds © 2002 Nival Entertainment, Inc. P.O.B. FL USA. Все права защищены. ОМФ-БИ и логотип ОМФ-БИ являются зарегистрированными торговыми марками Nival Entertainment, Inc. Все права защищены. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев. © 2004 Nival Interactive. Все права защищены. © 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

CODENAME: PANZERS – PHASE ONE



| | |
|----------------|--|
| Жанр: | RTS |
| Разработчик: | Stormregion Studios |
| Издатель: | Акелла |
| Количество CD: | три |
| Онлайн: | www.akella.com/pub-panzers-ru.shtml |



И вновь в рубрику «Витрина» попадает игра, сумевшая не так давно (смотри октябрьский номер «PC ИГР») заслуженно «урвать» у нашего довольно рецензента почетные восемь с половиной баллов и золотой кулер в придачу. **Егор Просвирин** по-прежнему дни и ночи проводит за творением разработчиков из **Stormregion Studios**. Правда, играет он в оригинальную версию – атмосфера, говорит, лучше передается. Что ж, ему виднее. Мы же не отказали себе в удовольствии познакомиться с долгожданной локализацией от отечественной «Акеллы».

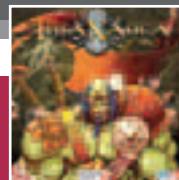
Несколько огорчило, что игра, занимающая три диска, продается в двух джевелах, соединенных между собой фирменной наклейкой. Красиво –

не спорю. Вот только для не особо аккуратных товарищей не подойдет – вместе коробки держать получается не всегда, а потому шанс случайной потери значительно увеличивается. Впрочем, как оказалось, это стало единственным минусом издания, потому что к переводу претензий нет. Все четко, понятно, правильно отображается на экране. Озвучка нисколько не приедается, радуя пользователя приятным разнообразием солдатских голосов. Советские военные говорят по-русски, фашисты не стесняются употреблять родную речь, а союзные войска не прочь обсудить последние события на английском (это не касается лишь командиров). В общем – почти как на настоящей войне. Почему почти? Да потому, что игра.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| |
|---|
| + Неплохая озвучка, грамотный подбор шрифтов, полный перевод текстовой информации. |
| - Командиры немецких и союзных войск говорят по-русски. |
| - Непорядок. |

ЛИГА ХАОСА



| | |
|----------------|---|
| Жанр: | action/RPG |
| Разработчик: | Cyanide Studios |
| Издатель: | Руссобит-М/Game Factory Interactive |
| Количество CD: | два |
| Онлайн: | http://russoabit-m.ru/rus/games/chaos_league/ |



Локализованной версии «Лига Хаоса» от компаний «Руссобит-М» и Game-Factory Interactive есть только две претензии. Обе связаны с подбором шрифтов. Первая – оборотная сторона джевела. Если кто-то сможет прочесть текст, там напечатанный, с первого раза, честь ему и хвала. Лично я потратил на ознакомление с описанием проекта около пяти минут. Вторая – внутриигровой шрифт. Нет, читать его можно. Более того, с распознаванием текста у тебя вообще не возникнет никаких проблем, потому что он будет выглядеть так же, как и тот текст, что ты читаешь сейчас. Никаких красавостей, ничего лишнего. Черным по белому – и точка. Впрочем, о вышеозначенных

недостатках забываешь при первом же матче. Местные комментаторы, частенько пытающиеся подражать знаменитым Бачинскому и Стелавину, становятся едва ли не главной достопримечательностью игры. Ребята действительно пытаются развеселить игрока (и, чего уж там скрывать, порой это у них хорошо получается), слаживая тем самым недостатки игрового процесса. Таких комментаторов, да в какой-нибудь **FIFA 2005**, – цены бы проекту от **Electronic Arts** не было. Конечно, локализаторами было записано ограниченное число фраз, а потому рано или поздно ты выучишь абсолютно все шутки комментаторов наизусть. Но до тех пор море удовольствия и обилие улыбок обеспечены.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

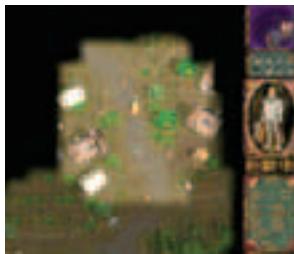
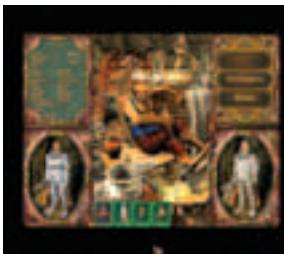
| |
|---|
| + Отличная озвучка. Слушать комментаторов – одно удовольствие. |
| - Серенький набор шрифтов. Больше минусов нет. |



АЛЛОДЫ II: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ



| | |
|-----------------------|---|
| Жанр: | RPG/strategy |
| Разработчик: | Nival Interactive |
| Издатель: | 1С/Nival Interactive |
| Количество CD: | один |
| Онлайн: | http://www.nival.com/allods2_ru/ |



Этот обзор вполне мог бы превратиться в объемное письмо к главному редактору журнала о предоставлении мне недельного отпуска за свой счет. А все дело в том, что к нам вернулась **«Аллоды II: Повелитель душ»**. Та самая, что пять лет назад будоражила умы отечественной, а впоследствии и западной аудитории. Один из лучших отечественных проектов за все время существования игровой индустрии в стране. Игра, доказавшая, что в России действительно умеют делать качественные проекты. Триумф **Nival Interactive**, повлекший за собой последующий рост компании.

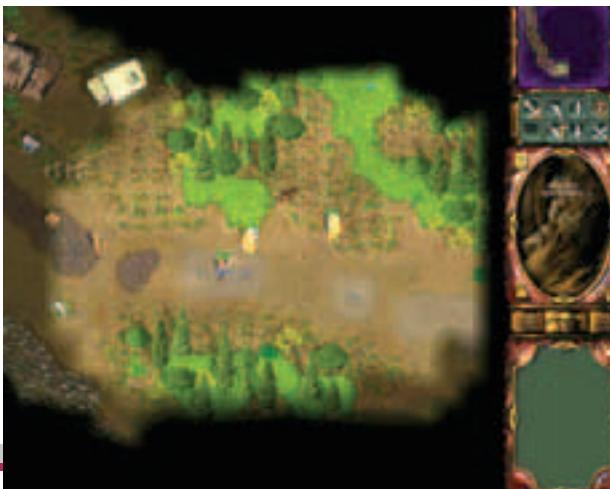
В общем-то не так давно мы условились не пуб-

ликовать в рубрике «Витрина» обзоры отечественных игр. Но для проекта «Аллоды II: Повелитель душ», видимо, вполне целесообразно сделать исключение. Просто для того, чтобы ты знал и не удивлялся, видя на витрине диск с игрой, вышедшей в 1999 году. Да, это переиздание от **«1С»** и Nival. Возможность познакомиться или просто освежить занятую текущими хитами память. Обязательный представитель твоей коллекции игр, в конце концов.

Кстати говоря, помимо самой игры на диске можно найти специальный серверный клиент, призванный облегчить игрокам создание и проведение многопользовательских баталий.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Красивое переиздание; наличие на диске серверного клиента.
- Минусов нет и быть не может.



№ 1 MEMORY

Вы серьезно относитесь к играм?

Модули памяти Kingston® HyperX®, специально разработанные и протестированные для высоких рабочих частот и разогнанных систем, обеспечивают чрезвычайно высокую производительность в компьютерных играх. Чтобы зажечь вашу игру мощнейшим драйвом, компания Kingston создает и выпускает высокопроизводительные модули памяти HyperX с поддержкой CAS Latency 2, используя для этого новейшие спецификации DDR и комплектующие только самого высокого качества. Модули предлагаются также в комплектах по два, согласно требованиям двухканальной архитектуры. HyperX – выбор серьезного геймера.

kingston.com/hyperx/default.asp

PatriArch Approved Memory
(095) 216-7201
sales@memory.ru
www.memory.ru

Компания "Ак-центр Микросистемс"
(095) 232-0281
sales@ak-cent.ru
www.ak-cent.ru

Eltex Computer Solutions (ITC Company)
(095) 786-6908, (812) 324-6134
www.eltex.ru
www.itcmemory.com

Alliance Marketing Group, LLC
(095) 796-9356
info@alliancegroup.ru
www.alliancegroup.ru





Ведущий Евгений Малеев

Старичок на рынке, издававший еще первые проекты Олега Медокса, в этом году «Новый Диск» сделал несколько довольно громких анонсов, в числе которых серия игр по «Ночному дозору» и RTS по голливудской кинолицензии «Александр» от украинской GSC Game World. В кулуарах зашептались: «Еще один лидер на рынке, инвестиции ОРТ...». Мы, конечно, не могли пройти мимо такой темы, и, улучив момент, когда нужный нам человек (Дмитрий Бурковский, директор игрового направления компании) будет на месте, отправились в офис «Нового Диска» с диктофоном наперевес.

НОВЫЙ ДИСК:

«НОЧНОЙ ДОЗОР» – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО...

PC ИГРЫ: Доброе утро, Дмитрий! Затасканный до дыр вопрос – расскажи о себе. Как долго ты работаешь в «Новом Диске» и в каком качестве?

Дмитрий Бурковский (далее – **Д.Б.**): Привет! Меня зовут Дмитрий Бурковский, я директор игрового направления компании «Новый Диск». Работаю здесь с 1999 года – вот уже пять лет, правда, с перерывами. В 1999–2002 годах занимался приобретением и лицензированием игрушек для «Нового Диска», и, по сути, создавал с нуля игровой отдел компании. В апреле 2004 вернулся, и сейчас занимаюсь практически тем же, только в других масштабах. Компания появилась на рынке в 1997 году как издатель и дистрибутор, основными направлениями деятельности которого были обучающие и детские продукты. На стыке 1999 и 2000 годов возникло желание выйти на игровой рынок, с чего и началась, собственно, моя работа здесь.

PC ИГРЫ: А с чем были связаны «перерывы»?

Д.Б.: Защищал кандидатскую, нужна была практика. Поэтому в «перерыве» работал по основной специальности. Юристом.

PC ИГРЫ: Стало быть, ты приложил руку к становлению «Нового Диска» как игрового издателя. Какие-то вехи развития игрового направления ты смог бы выделить?

Д.Б.: Наверное, основные точки отсчета. Тот же 97-й год, когда «Новый Диск» наравне со всеми выпускал в России дорогие коробочные игры. Тогда это были, например, «ГЭГ» и «ГЭГ+» производства компании **Auric Vision** и **ZAR** – второй, кажется, на тот момент, «большой» продукт Олега Медокса. А совместно с «Букой» мы выпустили первый проект Сергея Титова «**Дорожные войны**». Затем случился кризис, и мы, признаюсь, были в числе компаний, которые критиковали «Буку» за переход к экономичной упаковке. Потому в 99-м мы все еще продолжали выпускать коробочные игры, но это была такая схема, когда продукт не локализуется, а выпускается его оригинальная версия с русской документацией. Это был в большей степени имиджевый бизнес, зато очень приятно было выпускать тут **Baldur's Gate 2**, пускай и не полностью на русском языке, зато официально. Так мы работали с **Interplay**, **Virgin**, **Eidos Interactive**...

Следующий этап – 2001 год, начало нашей работы с **Nintendo**. «Новый Диск» – един-

ственный официальный дистрибутор Nintendo в России. Потом был период 2002–2004 гг. – выпуск большого количества продуктов в экономичной упаковке, и можно отдельно отметить 2003 год – впервые на российском рынке вышли продукты Eidos «в джевелах» одновременно с мировым релизом.

PC ИГРЫ: Со снижением цен тогда была острые тема. Все были жутко недовольны, называли это демпингом... Но вы, в итоге, все же признали, что ход был верным?

Д.Б.: Тогда меньше реальных игроков было на рынке. Многие считали, что «Бука» попросту «убила» рынок. В «1С», например, опять же, сильно критиковали, но затем все равно стали второй компанией после «Буки», которая выпустила свои продукты в «джевелах». Ситуация на тот момент была довольно непонятная. До «периода джевелов» мы хорошо сотрудничали с компанией «Логрус», выпустили на рынок игру **Sanitarium**, которая в русском переводе шла как «Шизариум». Это была первая попытка сделать серьезный продукт; успех он имел, но относительный, потому как вышел он в коробке и стоил дорого. К 2000 году стало понятно, что рынок в любом случае будет расти. Если говорить об объемах того времени, то наш рынок был значительно меньше польского, например. Сейчас же он оставил его позади. Но на тот момент Польша была неким ориентиром. В Польше проблема пиратства, как и у нас, была и остается, но она в гораздо меньшей степени влияла на ценообразование. Цена продуктов в Польше была ниже европейской, но не было точной привязки к пиратскому рынку, она была такой, как поначалу в России – 15–20 долларов за игру. А в России в «джевельный период» отпускная цена на продукты установилась на отметке 1,2–1,4 доллара за копию, что давало «розницу» не больше 2,5 долларов. Но тогда уже было понятно, что рынок будет расти и у «джевелов» есть будущее. И основная проблема на тот момент была в том, чтобы убедить западные компании работать по этой схеме.

PC ИГРЫ: А если бы цены не упали тогда, что бы сейчас было с рынком?

Д.Б.: Тут вот какой момент. Сейчас ситуация на игровом рынке в России складывается таким образом, что объем пиратства, на самом деле, небольшой. По тем продуктам, которые выпускаются в России без задержек, пиратство может быть сведено в принципе к нулю. Если ты посмотришь на рынок бизнес-софта,



там соотношение совсем другое. На музыкальном рынке ситуация еще лучше, но лишь потому, что он начал переход к такой модели еще раньше, до кризиса. А на рынке компьютерных игр этот переход был четко завязан на кризис. В этом плане довольно интересно наблюдать за тем, как развивается рынок DVD-видео – он сейчас проходит ровно те же этапы, которые проходила игровая индустрия пять лет назад. Получается, что если бы тогда в 98-м году «Бука» или кто-либо другой не начал издавать игры в джевелах, мы бы сейчас с рынком DVD-видео себя чувствовали одинаково. Тогда как кассовые продукты вроде «Трои» продаются тиражами максимум в 10 тысяч копий, «Ночной Дозор» расходитя тиражом в 1,2 миллиона. Почему? Потому что цена на лицензионный «НД» – 150 рублей, а «Троя» стоит пусть всего и в два-три раза, но дороже. Количество DVD-плееров в России сейчас переваливает за 10 миллионов, поэтому нормальный продукт может продаваться тиражом от 500 тысяч до 1 миллиона копий. Это уже происходит с западными фильмами – например, «Хроники Риддика» издаются сейчас именно по такой схеме. Лицензия за 150–200 рублей, а не за 800–1000. Рынок компьютерных игр, останься он тогда на уровне 20–30 долларов за игру,

возможно, сейчас дорос бы до отметки в 10 тысяч копий с проекта. Может быть, 20 тысяч. Но доля лицензионных продаж не была бы превалирующей. А касательно интереса западных компаний к российскому рынку – отношение изменилось в лучшую сторону, поскольку объемы и розничная цена со временем все же выросли, и будут постепенно расти в будущем.

PC ИГРЫ: И далеко будут расти?

ДБ: Цена выросла с того времени раза в два, как минимум. Связано это, в первую очередь, с увеличением среднего количества дисков в играх и с увеличением отпускной цены, соответственно... Возможно, что в ближайшие годы рынок вырастет до уровня восточноевропейских цен – 15–25 долларов. Собственно говоря, по 10–15 долларов игры продаются уже сейчас – трехдисковые продукты, например.

PC ИГРЫ: А потянут наши покупатели такие цены? Ближайшие годы – это сколько, по-твоему?

ДБ: Сейчас – вряд ли, но в перспективе – да. Предположим, через три года, начиная от нынешнего момента. Сейчас уже покупатель готов платить 10 долларов за трехдисковый продукт, и 7–8 долларов за игру на DVD. Причем, если посмотреть на динамику продаж игр на

НЕ ГРОЗИ ЮЖНОМУ ЦЕНТРАЛУ



ДБ: Во времена одной из поездок на ЕЗ вышло так, что мне заказали отель в 20 минутах ходьбы от выставки. Чистое везение! – думал я. Все остальные наши будут по два часа на машине добираться из Санта-Моники, а я за 20 минут – пешком. Радость улетучилась, когда таксист в Лос-Анджелесе на чистом русском сообщил мне, что по нужному адресу не поедет. Мол, в «Южный централ» белому лучше не соваться даже днем. Но я, конечно, съездил – посмотрел. Особенно запомнилась стойка регистрации, бронированная не хуже валютного обменника. Так и пришлось жить в Санта-Монике.

DVD, то, например, по Москве, когда одна и та же игра выходит на трех дисках и на DVD в экономичной упаковке, то версия на DVD расходится, в среднем, большим тиражом. Примерно 60 на 40 процентов в пользу DVD.

PC ИГРЫ: А в регионах?

ДБ: В регионах, наоборот, где-то 30 на 70 в пользу CD. Но по нашим наблюдениям, для пользователей гораздо удобнее DVD. Цена на один DVD выше, чем цена одно- или двух-CD, но покупатели готовы за это платить.

PC ИГРЫ: Ходят слухи, что «Новый Диск» вот-вот станет издателем «номер один» в России. Как-то очень неожиданно вы обрушили на рынок анонсы «Ночного дозора», «Александра» и других больших проектов...

ДБ: Ну, это со стороны так кажется, что «неожиданно». На самом деле, за всем этим стоит довольно большая работа. И это, кстати, самая свежая на сегодняшний день веха в развитии компании – мы стали финансировать российские разработки, работать с внешними командами. До этого «Новый Диск» никогда не финансировал разработку игр. В детской линейке, в обучающей – да, в игровой – нет. Просто это отдельный и очень сложный бизнес, связанный с большими финансовыми и людскими ресурсами. Но в 2004 году у нас эти ресурсы появились, а следом за ним «проснулся» и интерес. Интерес к разработчикам из стран СНГ и даже чуть дальше – мы финансируем и продюсируем разработку некоторых западных продуктов. Ждите анонсов.



■ The Suffering.

РУССКИМ БОЛЬШЕ ПОВЕЗЛО



ДБ: А еще русские геймеры куда более искушены в играх, чем те же американские. В Штатах, к примеру, очень распространены бюджетные игры – те, что по 19.99 долларов и ниже. Поэтому в магазинах лежат самые кассовые PC-игры из **Top 10** и бюджетные. Все

остальное место на полках – приставочные игры. И там клиент, в большинстве своем, не разбирается, насколько технологически хорошо очередной сотый к ряду шутер про войну в Ираке. Аргумент – он простой и дешевый. У нас же рынка бюджетных проектов просто нет – все игры в одну цену.

PC ИГРЫ: С какими компаниями вам предпочтительнее работать? С какими бюджетами, классом игр?

ДБ: С разными. Нужно также отметить, что у нас есть в запасе много различных лицензий. «Ночной Дозор» – это только начало. И в дальнейшем мы будем стараться работать над самыми привлекательными лицензиями, которые, в принципе, интересны для всех команд, начиная от грандов типа «Нивала» до начинающих разработчиков, которым «выстрелить» с такой игрой – хороший шанс на старте. Но это отдельное направление. Второе направление – финансирование самостоятельных проектов, никакого отношения к лицензиям не имеющих.

PC ИГРЫ: Ходят слухи, что по «Ночному дозору» сейчас едва ли не 15 игр делается. Это так?

ДБ: Несколько делается, факт. Но 15 – это, скорее, по Лукьяненко вообще, да и то, если собрать проекты со всех издателей, и посчитать те, что еще даже не начаты. У нас по Лукьяненко в производстве несколько игр в разных жанрах и для разных платформ. Лицензии, над которыми мы работаем вместе с Сергеем, это «Ночной дозор» и «Лабиринт отражений». Если привязываться к кино, то «Ночной дозор» – это «Ночной дозор», а «Лабиринт отражений» – это «Глубина».

PC ИГРЫ: Как ты считаешь, эйфория по поводу «Ночного дозора» долго еще продлится?

ДБ: Ну, во-первых, как проект «НД» довольно неплох, как ни крути. Посмотрим, как он собрал 15 миллионов супротив даже самых раскрученных западных фильмов. Во-вторых, если рассказывать, что «Ночной Дозор» сделал для



■ «Акула капитализма»?
Ничуть!

индустрии кино в России, времени сегодня не хватит – получается, что это вообще самый главный проект за последние несколько лет. Соответственно, он так и останется в памяти зрителей – первый продукт, который так выстрелил. Следующие фильмы по «НД» могут такой кассы не собрать.

PC ИГРЫ: А что за лицензии, о которых ты говорил выше? И есть какие-то нюансы, связанные с выведением на рынок игры по лицензии?

ДБ: Сложности с лицензиями, наверное, связаны с самим получением лицензии. Но пока на российском рынке правообладатели очень тепло к этому относятся, поскольку опыт новый и всем интересно, что из этого выйдет. Что касается кинолицензий – их сейчас анонсировано две, это «Ночной дозор» и «Антикиллер» – мы огромную помощь получаем от всех, начиная от режиссеров картин до авторов литературных оригиналов. Все заинтересованы, всем интересно посмотреть, что получится в итоге.

PC ИГРЫ: Нет ощущения, что это явление временное?

ДБ: Может быть, все так просто потому, что продуктов по кинолицензиям мало в России. Через пять лет, когда их будет много, отношение может измениться. Но на Западе сложилась ка-

кая-то характерная ситуация, что хороший продукт по кинолицензии – это скорее исключение, чем правило. Такие исключения, например, это «Хроники Риддика» и «Властелин колец». Поэтому мы стараемся делать хорошие игры по кинолицензиям, чтобы сохранить интерес правообладателей. Чтобы не было отношения к играм по лицензии как к продуктам, которые проходят только за счет известности самой лицензии.

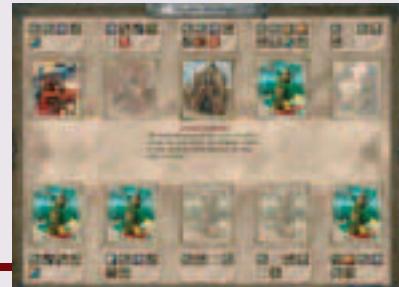
К тому же, для того чтобы продать продукт на западном рынке, российская кинолицензия не поможет – она там никому не известна. Поэтому продукт должен быть хорош сам по себе. Простота же создания игр по лицензии заключается скорее в том, что концепция изначально прописана, сюжет, все ключевые моменты, канва – известны заранее. Плюс, заведомо понятно, что продукт принесет в России больше, чем «независимый» проект – да, именно за счет известности художественной основы.

PC ИГРЫ: А сколько всего проектов вы рассчитываете поднять в следующем году?

ДБ: В разработке сейчас их десять. В следующем году, думаю, будет 15-20. Мы не будем увеличивать линейку до безумных размеров, пока лишь рассчитываем освоиться и закрепиться на этом рынке.



■ Knights of Honor.
Рыцари
Чести.



Дрейк™

ИЗ КЛАНА 99 ДРАКОНОВ

СКОРО
В
ПРОДАЖЕ

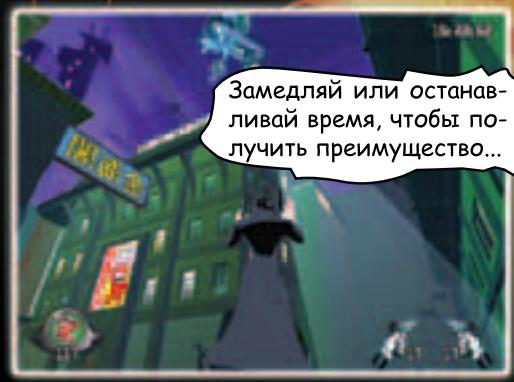
Клан 99 драконов был уничтожен, и, что еще хуже, древний артефакт, который они охраняли, украден...

Дрейк чудесным образом выжил...

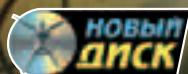
Теперь, используя сверхоружие и огненную мощь, он жестоко отомстит и вернет артефакт, прежде чем тот станет могучим орудием зла...

Пополняй свою жизнь, поглощая души мертвых врагов...

25 интенсивных миссий...



Idol



www.nd.ru

ZOO
Digital Publishing

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

Текст: Иван "Nemezido" Гусев

Вместо предисловия. Работа над этим текстом доставила автору много радости и простого творческого счастья (особенно на жизнь и подвиги вдохновлял поиск картинок). Смеем надеяться, что и тебе он придется по вкусу. Потому что речь у нас пойдет не о микрофонах и розовых кофточках, а о ... гусары, молчать!

Деятели игровой индустрии давно осознали, что геймерам тяга к «прекрасному» присуща в не меньшей, чем обычным людям, степени. Геймплей геймплеем, но нельзя забывать и об эстетическом удовольствии. Разработчики спекулируют на сексе и, наверное, вскоре sex appeal начнут вносить в список «фич». Ты заметил, что в играх практически нет некрасивых женщин?! Здесь, как в сериалах «Спасатели Малибу» или «Бедная Настя», все героини красивы и обольстительны.

Не запускал, случайно, *Lineage 2*? Нет? Много потерял. И не потому, что данная MMORPG является вехой в жанре (MMORPG, скажем честно, на любителя). Создатели *Lineage 2* побили все рекорды по количеству сверкающих женских ягодиц. Наверное, подобный стиль в одежде помогает местным красоткам в схватке нейтрализовывать мужское внимание, но, черт подери, это же игра, а не показ нижнего белья.

А уловил ли ты лейтмотив рекламных компаний двух бездушных поделок минувшего лета – *Alias* и *Catwoman*? В пресс-релизах, посвященных им, значилось примерно следующее: «са-

мый сексуальный персонаж в истории интерактивных развлечений».

Впрочем, нас на мякине не проведешь. Шпионка Сидни из *Alias* не смогла завоевать геймерскую любовь только тем, что умела на ходу менять шмотки. Женщина-кошка, слепленная по образу и подобию Хелли Берри (Halle Berry) – отдельный разговор. Персонаж, выряженный в садо-мазо, напоминал шимпанзе, но никак не кошку.

Возмущенная секс-спекуляциями, редакция правильного журнала «**PC ИГРЫ**» провела независимое исследование и сегодня готова представить на твой суд статью, посвященную женской красоте в играх. Изна-



чально материал планировали назвать «Семь грудей, которые потрясли мир», но потом редактор, больше озабоченный вычитыванием текстов, нежели разглядыванием картинок, сопровождающих оный, мудро заметил, что семь грудей – это три с половиной женщины. А так в природе не бывает.

Составленный нами список виртуальных красавиц носит довольно условный характер. Не переживай, если не обнаружишь в нем свою любимицу. О вкусах не спорят. Любишь холодную пионерку Кейт Уокер из *Syberia* – люби, никто не возражает. Однако в великолепную семерку «РС ИГР» она не попала. И не ищи в списке Лулу из немецкого гейм-сериала. Мы сознательно не стали включать в топ героинь игр с рейтингом adult.

В конце концов, разве нет вещей важнее, чем размер груди?

1-Й РАЗМЕР. А ЧТО ЭТО ЗА ДЕВОЧКА?

Джейд из *Beyond Good & Evil* с большим трудом пробилась в список главных сексапилов игровой индустрии. Спорить не будем, гримпировка хороша, ладно сложена и полна шарма, однако делает лишь первые шаги по пути сексуальной раскрепощенности. А чего еще ты хотел от Мишеля Анселя (Michel Ancel), создателя Реймэна и BG&E, игры с рейтингом «Для всех», – огрызок!?

Тем не менее, есть все-таки что-то притягательное в этой 20-летней зеленоглазой красавице, какая-то дикая, первозданная красота. Оно и не удивительно. Джейд никогда не знала своих родителей и была взращена (взращена, а не извращена) мнимым дядей, хрюном Пейджем. Юная революционерка неразлучна с фотоаппаратом, хотя многие наверняка мечтают, чтобы она сама оказалась в объективе. Например, во время купания. Или даже с солдатом Дабл Эйчем.

■ Именно Сиене Гилори доверили играть Джайлл Валентайн в фильме *Resident Evil: Apocalypse*.

Сейчас Ансель озабочен пока неанонсированным сиквелом BG&E. Кто знает, быть может во второй серии Джейд станет менее целомудренной, наденет на себя нечто обтягивающее и подчеркивающее... Грезы, грезы...

2-Й РАЗМЕР. ДЕНЬ СВЯТОЙ ВАЛЕНТИНЫ

Джилл Валентайн незаслуженно обделена вниманием РС-шников. Очевидно, всему виной ее консольное прошлое. Дебют Джилл состоялся в игре *Resident Evil*, основоположнице жанра survival/horror. Двадцатитрехлетняя девица из специального отряда S.T.A.R.S., уподобившись Сизифу, пыталась навести порядок в Ракун-сити в первой и третьей части RE. Именно в *Resident Evil 3: Nemesis* с ней и познакомились РС-геймеры. Если до этого момента Джилл уверенно лидировала в списке самых сексуальных героинь консольных игр, то после РС-релиза девушке в берете покорились и компьютерщики. Цитирую высказывание одного из оголтелых фанатов, найденное в интернете:

– Джилл свела меня с ума! Она не только очень привлекательна, но и может крепко врезать по заднице любому засранцу, даже если он на первый взгляд кажется неубиваемым. А как она холодна, когда жестоко гвоздит очередную цель! Я почти поверил, что Джилл – настоящая женщина, попавшая в нереальную ситуацию. Возможно, у меня просто разыгрались гормоны и низменные инстинкты, но мне было очень приятно довести Джилл до самого финала, чего и вам желаю. О чем говорит хозяин разыгравшихся гормонов и до какого финала он довел Джилл, не совсем понятно, однако насчет «крепко врезать по заднице» он хорошо подметил. Недавно на экраны кинотеатров вышел фильм *Resident Evil: Apocalypse*, где мисс Валентайн, благодаря актрисе Сиене Гилори (Sienna Guillory) предстала во всей красе. Рассказывая

ПОЛЕЗНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ЮНЫХ РАЗВРАТНИКОВ

В десятый раз проходишь *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, и заскучал? В *The Sims* не хватает «перчика»?

Тебе кажется, что на Кейт Арчер слишком много одежды для развязной игры в антураже 60-х? Что ж, как говорится, все в твоих руках. Заходишь по адресочку <http://www.adultgamereviews.com/nudepatches.shtml>, ищаешь в списке игр нужную и скачиваешь nude patch. После его установки с героями игры (или даже со всеми персонажами сразу)

чудесным образом спадает одеяда, и играть становится гораздо веселее. Обнаженные Мона Сакс, Кейт Арчер, Зои из *Blade of Darkness*, Джули из *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*, Элексис из *Sin* и целая ватага голых симсов – признайся, ты заинтересован. Также имеются скайны для героинь из *Quake 3 Arena*, *Duke Nukem 3D*, *Elder Scrolls 3: Morrowind* и *Grand Theft Auto 3*. Дерзай! В смысле, срывай одежду!



■ Мона, что они с тобой сделали, эти похабники!

о съемках, Сиена смеется:

– Когда я призналась знакомым, что мне доверили роль Джилл Валентайн, они сказали: «Ты, наверное, напугана! Такая большая ответственность!» Малоизвестный факт: Сиена не играла в *Resident Evil*, а ограничилась прочтением сценария. Ох уж эти женщины!



А КАК У НИХ?

Надо признаться, консольщики гораздо чаще братьев-компьютерщиков проводят всевозможные опросы на тему «Какую героиню видеогры ты бы трахнул при лунном свете под вальс Шопена?». Несмотря на классовую ненависть, полагаю, тебе интересно узнать, кто же котируется у них. Обратимся к рейтингу Xbox's Top Ten Xbox Babes, опубликованном сайтом TeamXbox (<http://www.teamxbox.com>).



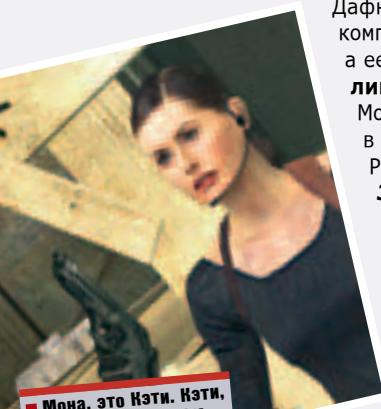
10. Мона Сакс (*Max Payne 2: The Fall of Max Payne*)
9. Кортана (*Halo*)
8. Фара (*Prince of Persia: The Sands of Time*)
7. Сидни Бристоу (*Alias*)
6. Айви (*Soul Calibur II*)
5. Рэйчел (*Ninja Gaiden*)
4. Хитоми (*Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*)
3. Касуми (*Dead or Alive 3*)
2. Самма (*Outlaw Golf/Volleyball*)
1. Рэйн (*BloodRayne*)

3-Й РАЗМЕР. УЛЫБКА МЭРИЛИН МОНРО

Дафна из *Dragon's Lair* в наши дни незаслуженно позабыта. Неудивительно, если учесть, что игра вышла в июне 1983 года – сколько тебе тогда было годиков, дорогой читатель? *Dragon's Lair* стал настоящей сенсацией в мире компьютерных игр. В игре насчитывалось 22 минуты анимации, и принцесса Дафна, излучавшая легкомысленность и здоровую сексуальность, разбила сердца миллионов мужчин. О подобной красотке мечтает

каждый второй, но, увы, Дафна – всего лишь компьютерная героиня, а ее прототип – **Мэрилин Монро** (Marilyn Monroe) – умерла еще в начале 60-х.

Релиз *Dragon's Lair 3D* в 2002 году не- надолго всколыхнул интерес к Дафне. Она даже



■ Мона, это Эти. Эти, это Мона. Впрочем, вы, наверное, очень хорошо знакомы.



■ Дафну из *Dragon's Lair* сейчас мало кто помнит.

вновь угодила в десятку самых эротичных героинь игр. Однако *Dragon's Lair* 3D с треском провалился в плане продаж, и златокудрая красотка в теле постепенно тонет в пучине забвения. Позор! Ужасающая несправедливость! Нет, определенно отважный Дирк должен вновь спасти принцессу из лап дракона. И побольше эротики на этот раз.

4-Й РАЗМЕР. МАТА ХАРИ

Кейт Арчер из 2-серийного фильма **No One Lives Forever** – идеальная шпионка: ослепительно красивая, изысканная, с тонким чувством юмора и вдобавок смертельно опасная для злодеев всех мастей. Она любит оружие, быстрые машины, опасность и... мучить мужчин колкостями. Ничто в облике Кейт не выдавало трудного детства. Однако, как удалось выяснить историографам, шотландка Кейт лишилась семьи в раннем детстве и стала воровкой. К счастью, однажды в Лондоне она повстречала Бруно Лори, который и привел ее в UNITY, международное агентство, борющееся с криминалом по всей планете. Воровские таланты Арчер помогли ей стать одним из лучших агентов UNITY.

Из-за того, что продажи **NOLF 2** оказались существенно ниже запланированных, третья часть шпионского сериала вряд ли когда-либо увидит свет. Впрочем, геймеры до сих пор помнят и любят красотку Арчер и ждут ее возвращения. Она же отшучивается в интервью, данном сайту IGN.com:

– Возможно, когда-нибудь я опубликую мемуары...

Название уже придумано:
«Замуж за

работой». Поскольку Кейт считает мужчин слабыми и недалекими существами, о другом, настоящем замужестве она даже не задумывается. Почему-то все это наводит на мысли о тайной пристрастии Кейт к садо-мазо. Свои костюмы из черной кожи мисс Арчер не раз демонстрировала в NOLF, осталось только выяснить, где она хранит кнут и наручники.

Что касается модели **Митци Мартин** (Mitzi Martin), с которой ребята из студии **Monolith Productions** срисовали портрет Кейт Арчер, то в последнее время ее дела идут не ахти. Из достижений можно лишь отметить проходную роль в комедии «Где моя тачка, чувак?». Даже персональной странички в интернете нет.





5-Й РАЗМЕР. МОНА СЕКС

«Макс Пэйн женился на Моне Сакс и принял фамилию супруги. Теперь его зовут Макс Сакс...»

Когда про героев компьютерных игр начинают складывать анекдоты, значит, игра ушла в народ и остается только завидовать ее популярности.

Образ Моны Сакс из **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** оказался настолько удачным, что брутальному копу из Нью-Йорка впору начать ревновать ее к геймерам. Женщина «трудной судьбы», femme fatale наполнила Max Payne 2 нездоровым эротизмом. И пусть в конце игры бедняжку подло пристрелил Влад Лем, Мона по-прежнему жи-

вет в наших чреслах... пардон, сердцах.

Волею сценариста **Сэма Лейка** (Sam Lake) мисс Сакс умерла, но **Кэти Тонг** (Kathy Tong), актриса и модель, послужившая прототипом Моны, прекрасно себя чувствует. Желаете познакомиться? Голубоглазой брюнетке 33 года, ее рост – 171 см, пропорции – 83-65-90. В настоящее время живет в Нью-Йорке, записывайте адресок... А, черт! Потерял где-то.

С **Max Payne** Кэти познакомилась случайно – ее друг запустил игру, и они проиграли несколько часов подряд. То есть, он играл, а она, в силу своей геймерской тупости, сидела и смотрела. Потом, в один прекрасный день ей позвонили из компании **Rockstar Games** и предложили попробовать свои силы в роли Моны. Съемки заняли всего три недели. Сцена с Моной в душе была дорисована позже, но когда Кэти увидела ее, то лишь посмеялась.

– Я не стесняюсь наготы! – заявила она. В доме Кэти Тонг коробка с Max Payne 2: The Fall of Max Payne стоит в шкафчике за стеклом. Даже нераспечатанная. Свою героиню Кэти считает «крутой, но глуповатой».

ТВОИ БАТОНЫ, ОНИ ЖЕ БУЛКИ...

Анна-Николь Смит (Anna Nicole Smith), известная по нескольким малосодержательным эротическим фильмам и неудавшейся карьере телеведущей, придумала оригинальный способ привлечь внимание публики. Представляя свою коллекцию одежды **Tex-Sex**, она вырядилась Фарой из *Prince of Persia: The Sands of Time*. Наряд ей откровенно не пошел – сам сравни стройную Фару и мясистую Анну-Николь (ее пропорции 100-60-100). Коллекция Смит также «не пошла», продажи близки к провалу.



■ На съемочную площадку пробрался шпион! Фара не настоящая!

6-Й РАЗМЕР. БЛ*ДРЭЙН

Жил-был на свете Антон Городецкий... Фу, это, кажется, из другой оперы. Рэн из сериала **BloodRayne** – девица непростая. Такую надо бы к психиатру привести за диагнозом, да вот психиатра жалко. Ни в чем ведь, бедолага, не виноват, за что его на шинкование-то?

ИНОЙ МИР
В ОДНОМ КЛИКЕ
ОТ ТЕБЯ...

НОВАЯ ИНТЕРНЕТ-ИГРА

Глобальная ролевая стратегия

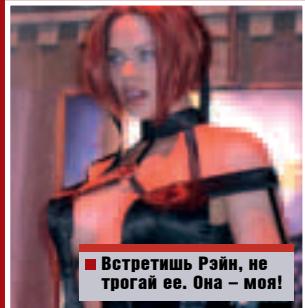
www.pentacore.ru

ВИРТУАЛЬНЫЕ РЕАЛИИ

В последнее время живые, взправдающие женщины из плоти и крови все чаще работают виртуальными красотками. В последние годы выставка достижений инновационного хозяйства ЕЗ превратилась в настоящее царство разверта. От количества boothbabes рябит в глазах, причем, одна другой краше. Удивительно, как журналисты еще умудряются узнавать на ЕЗ хоть что-то об играх?

В прежние годы особой популярностью пользовались модели Лары Крофт, однако на ЕЗ 2004 пальму первенства заполучила Рэйн, рекламирующая *BloodRayne 2*.

Надо заметить, что и знаменитости не остаются в стороне от игр. Только за последние месяцы секс-бомба (иначе и не скажешь!) **Кармен Электра** (Carmen Electra) продала свое лицо и фигурищу создателям *Playboy: The Mansion*, а **Брук Берк** (Brooke Burke) отдалась жажде скорости в *Need for Speed: Underground 2*.



■ Встретишь Рэйн, не трогай ее. Она – моя!

Рэйн не повезло еще при зачатии. Ее мать изнасиловала вампир по имени Каган. Девочка родилась получеловеком-полувампиром (для краткости подобные существа называются дампирями). В силу происхождения и общей озлобленности, Рэйн не испытывает жалости ни к людям, ни к кровососущим. Ей плевать, что волею судеб она обрела всю мощь вампиров без их пресловутых слабостей. Всем хороша девица, за исключением одного пунктика: чтобы пополнить здоровье, ей надо выпить крови. Неизвестно, кем бы она стала, если бы ее

не приметили в Обществе Серы, тайной правительской организации, защищающей человечество от инфернальной нечисти.

Рэйн необычайно сексапильна, однако вряд ли ты захотел бы взять ее себе в подружки. Причина ясна – первая же ссора закончилась бы твоим четвертованием.

И все-таки, как чертовка сексуальна! Как она облизывает пальцы после того, как полакомится кровью... Как она томно произносит «Tell me you love me, honey...» перед тем, как выпустить в сердце охальнику килограмм свинца. «Подойди ко мне, я не кусаюсь!» – ласково зазывает женщина мечты. Бегу-бегу, солнышко! В реальной жизни виртуальная дампирша также пустилась во все тяжкие. В октябрьском номере **Playboy** она появилась топлесс. По американскому **MTV** в программе «Video Mods» сейчас активно крутят клип, где Рэйн отрывается под Everybody's Fool от **Evanescence**. Самая подходящая песенка.

7-Й РАЗМЕР. ЛАРИСУ ИВАНОВНУ ХОЧУ

«Седьмой размер? Такого не бывает!» – возможно, воскликнул ты. Еще как бывает! И ты даже знаешь, кто является гордой обладательницей самого роскошного бюста из героинь компьютерных игр. Разумеется, речь о Ларе Крофт.

Особа не нуждается в представлении, но все-таки перечислим ее регалии. Индиана Джонс в юбке – суперженщина. Она умеет все, способна управлять любой техникой и без промаха стреляет из любого оружия. Благодаря авто-прицелу, естественно.

Лара – знатная дама родом из Великобритании, герцогиня, между прочим. Год ее рождения не знает никто, зато достоверно известно, что появилась она на свет 14 февраля, в День всех влюбленных. Она – киберзвезда, чье

имя запечатлено даже в книге рекордов Гиннеса. Ее узнают 95% представителей



■ Геймеры будут всегда помнить прелестную Лейт. Разве таких забывают?

мужского пола в возрасте от 12 до 25 лет. Она – бренд стоимостью в миллиард долларов. Престижный журнал **Time Digital** назвал ее имя в числе 50 самых влиятельных персон компьютерной индустрии наряду с **Биллом Гейтсом** (Bill Gates) и **Джорджем Лукасом** (George Lucas). Приключениям Лары посвящены шесть игр и два драматических фильма. Она появилась на обложках 200 журналов, включая Time, Newsweek и Rolling Stone. Сейчас бренд поистаскался и подзыпался. Возможно, так произошло потому, что перемены в сериале касались, в основном, размера бюста Лары. Волей художников из **Core Design** он рос на протяжении первых четырех частей – фанатов даже официально оповещали об этом. Дескать, радуйтесь, развратники, еще силикона залили. Особые извращенцы качали патч и играли в так называемый **Nude Raider**.

Лариску пока рано списывать в утиль. Армия ее фанов поредела, однако те, кто остались, по-прежнему активны. Особенно креатив бьет фонтаном, когда дело касается эротических картинок, посвященных Ларисе.



Воины будущего

восстание



ZED TWO

JoWooD

GFI

РусСоБИТ

© 2004 «Руссобит -Паблишинг» Все права защищены. © 2004 «JoWooD Productions Software AG » All rights reserved.
© 2004 Zed Two Limited. All rights Reserved. Published and distributed by JoWooD Productions Software AG
under license from Warthog Games Limited. © 2004 «Game Factory Interactive» All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка:
support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



Two tickets to... LONDON

В ГОСТИХ У NOVALOGIC

В конце ноября в лондонском офисе компании NovaLogic состоялся закрытый показ *Joint Operations: Escalation* – аддона к великолепным «Миротворцам», которые вот уже полгода являются лучшим тактическим шутером на военную тематику. Российские журналисты, среди которых были представители «РС ИГР» и «Страны Игр», а также других отечественных изданий, смогли воочию убедиться, что разработчики не тратили время попусту и действительно подняли планку качества на новую высоту.

Ищи
видеоотчет
на диске

Походжения журналистов (**game**)land в лице Дмитрия Голубничего и автора начались сразу, как мы сошли с трапа самолета. Встретила нас, что удивительно, не пакостная дождливая погода, а очень даже приветливое солнышко. Мы специально прилетели в Лондон на несколько дней раньше назначенного показа, чтобы, наконец, побывать в шкурах истинных туристов. А то, обычно, приедешь точно в срок, сходишь на презентацию, а на город взглянешь лишь из окна такси. Друзьям потом стыдно признаваться, что ничего и не видел.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Ступив на британскую землю, мы сразу же отправились к железнодорожному вокзалу. Первым в плане архиважных дел значилось посещение соседней Шотландии. Согласно партийному заданию нам предстояло выяснить, что же все-таки носят под юбками тамошние мужики. Заранее оговорюсь – наша миссия так и не была выполне-

на, хотя несколько камикадзе, разгуливающих по промозглому Эдинбургу с непокрытыми коленками, нам повстречалось.

В горную страну мы прибыли уже под ночь, разместившись в отеле в центре города. Весь следующий день провели в поисках замков, правда, нашли только один, но самый главный – **Castle of Edinburgh**. На входе мы обнаружили одного из немногих шотландцев, носящих в столь суровое время года национальный костюм. Бедняга, скочившись от холода, нес свой пост, отгоняя неприятелей от некогда действующей крепости. Мы не стали ему мешать и побрали изучать другие достопримечательности, периодически забегая погреться в попадавшиеся на пути кафе. Ближе к вечеру, непонятно каким образом, десант нашего издательского дома очутился на верхушке высоченного холма, с которого открывался чудесный вид на город и омывающее его Северное море. Трудно передать словами подобную красоту. Новое утро мы снова встретили в Лон-





доне. **Биг Бен, Тауэр-бридж, здание Парламента, Букингемский дворец, Трафальгарская площадь, Гайд-парк, Гринвич** – это неполный список значимых мест, которые мы посетили всего за трое суток. Прогулки по центру совершились исключительно на своих двоих (точнее, на четырех) – только так можно было максимально прочувствовать атмосферу туманного Альбиона.

Хотя на знаменитых красных автобусах прокатиться, конечно, тоже удалось.



РАБОТАТЬ НАДО

Только на третий день приключений мы отбросили в сторону путеводитель по стране, достали ручки, тетрадки, фотоаппараты и принялись за работу. С утра компания **snowball.ru** (издатель проектов **NovaLogic** в России), благодаря которой и стала возможной эта поездка, устроила нам встречу с разработчиками игрового сериала **Legion** – компанией **Slitherine Soft**. Руководители студии, оказавшиеся, кстати, родными братьями, поведали журналистам о достоинствах и нововведениях третьей части **«Легиона»**, которая должна выйти в 2005 году. Затем мы, наконец, отправились в офис NovaLogic. Как и положено по английским традициям, приняли нас очень тепло. Прелестная пиар-менеджер предложила нагрянув-

шим гостям горячий чай с сэндвичами, после чего начала рассказ об **Escalation**. Игра, к слову, удалась на славу. Если классическую **Joint Operations** можно сравнить с громким прорывом в индустрии, то ее продолжение – как минимум, ураган. Выработанный с годами рецепт приготовления убойных военных шутеров отныне применяется с еще более острыми приправами. Массовость баталий – вот секрет успеха NovaLogic. Адд-он стал еще более масштабным в плане боев и динамичным за счет внедрения новых транспортных средств. Речь идет о появлении в JO маневренных мотоциклов, ускоряющих и без того быстрый геймплей. А как тебе перестрелка под палящим солнцем, за которой ты будешь наблюдать из многотонного танка? Кстати, добавленная техника нисколько не повредила балансу сил, а лишь дополнила обширный парк машин. Все перечисленные вкусности мы попробовали на деле чуть позже, когда пиарщица организовала дружескую битву между журналистами и сотрудниками компании. Воевали командами пять на пять на самых разнообразных локациях, начиная от заброшенных деревень и заканчивая непролазными джунглями. Практически во всех битвах верх брали «новалоджики», что, впрочем, неудивительно – они-то «в теме» уже давно. Зато потом все вместе мы устроили показательный отстрел ботов, проходя тренировочные кампании. В результате победила дружба, а все участники сражения получили море удовольствия. Ну а завершился чудесный вечер в классическом британском пабе, где была выпита не одна пinta пива, а геймерская тематика в разговорах плавно перешла на футбольную.



■ Новая **Joint Operations** обязательно понравится всем любителям сетевых баталий.





THE PUNISHER

ЖЕСТОКОСТИ РАДИ



Москва-Цюрих-Чикаго-Шампейн. Пять тысяч миль, девять часов разницы во времени – все ради того, чтобы пощупать руками почти финальную версию блокбастера *The Punisher* от THQ и поделиться впечатлениями с тобой, дорогой читатель.

Текст: Анатолий Норенко

В конце октября журналисты из популярных европейских игровых изданий были приглашены на пресс-показ игры *The Punisher* в Чикаго, город ветров, расположенный в штате Иллинойс, США. «РС ИГРЫ» и другие игровые издания издательского дома (*game*)land представляли ваш непокорный слуга. Изобилующий сценами насилия шутер от третьего лица считается одним из самых перспективных проектов начала 2005 года. И не только из-за популярного на Западе комикса, который лег в основу проекта. Пожалуй, основная прелесть игры и главное ее отличие от подобных проектов – тысяча и один способ расправы с противниками, от заурядных огнестрельных зачисток помещений до индивидуального подхода к каждому супостату. Противников можно использовать в качестве живого щита, изящ-

ным способом мгновенно лишать жизни, либо же устраивать допросы в расчете на получение ценной информации. Приставь дуло пушки к голове врага или, скажем, потренируй на нем основные боксерские приемы. Раскальваются практически все. Но и это еще не все. По уровням игры разбросаны иконки, привязанные к предметам интерьера – этакие намеки. Скорми противника пираньями или сбрось с балкона. Таких специальных мест в игре более сотни. Заскучать не дадут. Прекрасному графическому исполнению уровней соответствуют отточенные трехмерные модели персонажей и совершенная анимация. В звуковом плане игра также не отстает от конкурентов. Если ты еще не знаком с Карателем по известным комиксам, выход *The Punisher* в феврале 2005 года – отличная возможность исправиться.





91%

PLAY

8,5/10

СТРАНА ИГР



РАЗУМ – ЭТО САМОЕ
МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

PC DVD
ROM

MIDWAY

ZOO
Digital Publishing

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

УЖЕ
В ПРОДАЖЕ

© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-Ops является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел. (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zaka@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел. 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua; www.Odyssey.od.ua.

ДЕНЬ ЧИТАТЕЛЯ

Текст: Даниил Леви

**В этот день на улице шел снег, было холодно.
Хотелось тепла, уюта и приятного общения.
Хотелось раздавать подарки и делать людей счастливыми, заставляя хотя бы на один день позабыть обо всех невзгодах и неприятностях.
В этот день мы, сотрудники игровых журналов ИД (game)land, лишний раз убедились, что выполняем свою работу не зря. Мы хотели встречи с читателями — мы получили встречу с вами. Вы хотели встречи с редакторами? Она состоялась. Разве кто-то остался недоволен?**



■ Организаторы турнира по Soul Calibur II за работой.



■ Счастливые лица обладателей призов от спонсоров праздника.



ЕЩЕ ОДИН ДЕНЬ ДЛЯ ТЕБЯ

27 ноября ровно в 12:00 в Москве и Санкт-Петербурге стартовал традиционный праздник **(game)land**, организованный специально для читателей игровых журналов «РС ИГРЫ», «Путеводитель: РС ИГРЫ», «Страна Игр» и Computer Gaming World: Russian Edition. Каждый из трех известных интернет-центров Cafemax в тот день посетили 150-200 читателей, которые имели возможность поучаствовать в одном из проводимых турниров (а всего номинаций было несколько: *Counter-Strike*, *Need For Speed Underground*, *FIFA Football 2005*, *Soul Calibur II*). Помимо турнирной составляющей, к которой было приковано внимание большинства гостей, мероприятие разнообразили различные конкурсы, проводимые ведущими, специально приглашенными на праздник. Горы журналов, дисков с играми, футбольок, ковриков и прочих сувени-

ров от наших спонсоров — компаний **Gigabyte**, **KingMax**, **Verbatim**, **MPIO**, **Thrustmaster** — вот лишь малая часть того, что пришлось доставлять до центров Cafemax организаторам «Дня Читателя». Все призы разошлись по читателям с поражающей быстротой. Уже через час по центрам прогуливались обладатели flash mp3-плееров MPIO. Плееры новых моделей **FG100** (отличается оригинальным дизайном, возможностью непрерывного звучания до 43 часов, поддерживает самые популярные музыкальные форматы MP3/WMA/ASF) и **FL300** (музыкальный кулон) стали отличными предновогодними подарками. Сотни гостей праздника получили качественные коврики для мыши от **Verbatim**. Самые смелые не стеснялись подходить к редакторам просить автографы, фотографироваться, задавать вопросы о журналах и просто общаться за «чашечкой» пепси и аппетитным сэндвичем.

ОБЫГРАЙ МЕНЯ

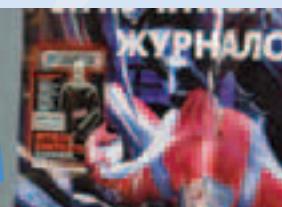
Никто не скучал. Забавные соревнования, привлекавшие внимание



рядовых посетителей интернет-центров, перемежались ожесточенными боями в игровых зонах. Кстати говоря, нами был проведен своеобразный эксперимент. Помимо привычных PC-номинаций на сей раз мы решили провести и консольные турниры, правда, пока только в Москве. Как оказалось, не зря. В чемпионатах по PS2-играм принимали участие не только читатели мультиплатформенного журнала «Страна Игр», но и поклонники остальных изданий. Впрочем, этому имеется объяснение. Призы, обещанные победителям чемпионатов, хотели бы получить многие. В Cafemax на Пятницкой разыгрывал-

ся 17-дюймовый жидкокристаллический монитор с элегантным дизайном корпуса и высокой скоростью реакции матрицы (всего 16 миллисекунд) от **Gigabyte**. Посетители центра на территории МГУ получали шанс уйти домой с новенькими приставками **PlayStation 2** и рулями от компании **Thrustmaster**. Читатели из Санкт-Петербурга тоже не остались в стороне. Там прошел розыгрыш специального комплекта консоли PlayStation 2 и нового интерактивного развлечения **EYE TOY**. Главный приз – дорогостоящий и высокопроизводительный адаптер от Gigabyte на основе high-end графического процессора X800Pro от **ATI** (частота чипа 475 MHz, частота двуканаль-

ЧИСЛО УЛЫБОК
По сравнению с предыдущим «Днем Читателя» количество гостей мероприятия увеличилось почти вдвое. Следуя нехитрой логике, мы ожидаем еще большего числа читателей на следующем празднике. Люди, отвечающие за организацию праздника, уже сейчас прорабатывают возможность аренды крупного развлекательного центра. Что из этого получится? Ищи информацию в следующих номерах наших журналов.



■ Праздник в Питере. Армия геймеров атакует ведущего.

■ Консольный турнир оказался весьма популярным.



■ Турнир по Counter-Strike собрал наибольшее число участников.



ПОСОВЕТУЙ

Был на «Дне Читателя»? Что-то не понравилось или показалось ненужным, лишним? Нам очень важно знать мнение каждого. Возможно, именно твое предложение будет учтено при проведении праздника в следующем году. Адреса редакции ищи на первых страницах журнала. Будем ждать.

Ищи видеорепортаж на диске февральского номера



ной памяти 900 MHz, поддержка современных технологий визуализации) – разыгрывался в номинации **Counter-Strike**. Здесь не было конкурентов представителю интернет-центра на Пятницкой. Правда, не обошлось и без обидных случайностей – прямо перед суперфиналом пропала интернет связь с Санкт-Петербургом. Оно, конечно, понятно – расстояние немалое, но неприятный осадок остался.

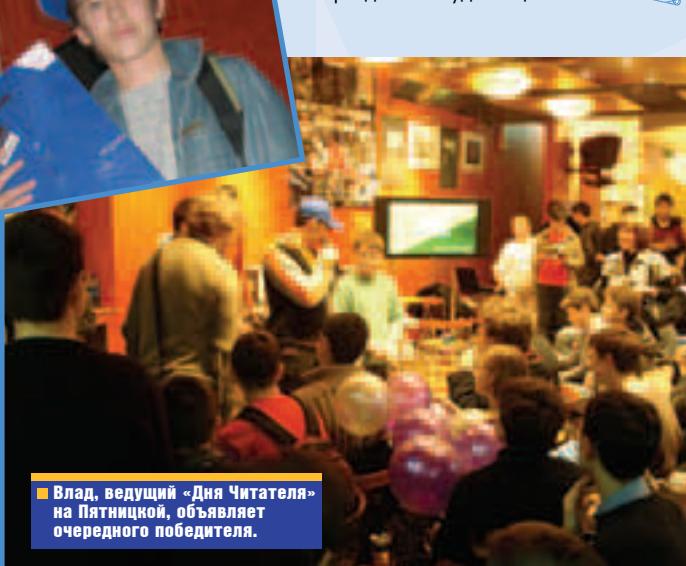
Таким образом, главный приз разыграли два московских центра.

ДО ВСТРЕЧИ

По отзывам тех, кто был на ноябрьском «Дне Читателя», можно с уверенностью сказать – праздник удался. Иное было бы странно. Ведь в тот день три центра Cafemax были буквально переполнены положительной энергией. Читатель пришел, читатель ушел, а впечатление осталось навсегда. Впрочем, скучать осталось недолго, ведь в будущем году таких праздников будет еще больше.



■ За это и боролись.



■ Влад, ведущий «Дня Читателя» на Пятницкой, объявляет очередного победителя.



ONBOARD

EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE

ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
о сноубординге



Текст: Даниил Леви

Когда температура за окном все ближе подбирается к нулевой отметке, хочется вспомнить теплые летние деньки, проведенные на морском побережье, или изобилующие роскошными пальмами утопические пейзажи игры *Far Cry*, вышедшей в конце марта 2004 года. Но – вот ведь беда – игра давно пройдена, а заново бегать по знакомым локациям уже не хочется. Впрочем, не так давно наши читатели получили отличный повод вновь окунуться в мир, созданный студией Crytek. А все дело в том, что...

ВСЕРОССИЙСКИЙ ТУРНИР ПО FAR CRY



...13 ноября в Москве, Санкт-Петербурге и Екатеринбурге прошел первый всероссийский турнир по *Far Cry*, организаторами которого выступили Издательский Дом (*game*)-land и компания «Бука», обладающая правами на издание шутера от Crytek в России. Для проведения соревнований были выбраны лучшие компьютерные клубы – VikaWeb (Москва), 5,3Ghz

(Санкт-Петербург) и «Омут» (Екатеринбург), способные предоставить компьютеры с хорошей конфигурацией и обеспечить высокий уровень комфорта.

ПРИЯТНОЕ ВРЕМЯ ПРЕПРОВОЖДЕНИЕ

По давно укрепившейся традиции праздники для читателей игровых журналов (*game*)land не ограничива-

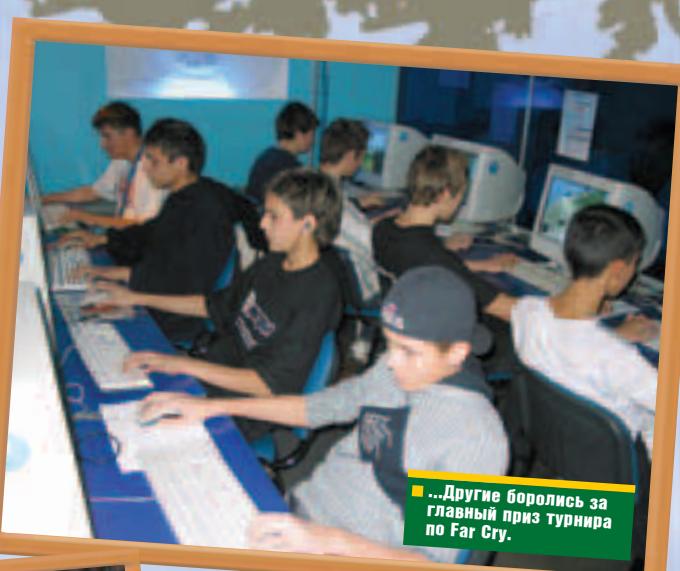
ются лишь турнирной составляющей. Участников всегда много, а обеспечить каждого отдельным компьютером невозможно. Но, чтобы отдыхающим от виртуальных боев читателям не было тоскливо, мы устраиваем для них великолепную шоу-программу. Так было и на сей раз. В каждом городе гостей мероприятия развлекали опыт-



■ Ребята хотели боксировать, а их заставили разворачивать карамель.



ВСЕРОССИЙСКИЙ ТУРНИР ПО FAR CRY | РАЗВЕДКА БОЕМ



ные ведущие, которые уже успели приглядеться к нашим гостям на прошлых праздниках и знали, как их развеселить. Забавные конкурсы, за проведением которых с наслаждением следили не только читатели, но и случайные посетители клубов, по интересу нисколько не уступали самому турниру. Геймеры, откликнувшись на призыв посетить мероприятие, с нескрываемым удовольствием участвовали в веселых состязаниях. Одни старались быстрее других развернуть карамель с помощью облаченных в боксерские перчатки рук и демонстрировали содержимое карманов (на предмет нахождения так самого оригинального предмета, конечно же), другие показывали свои знания в ассортименте жур-



налов (game)land и соревновались в создании самой длинной цепи из собственной одежды. В общем, если кому-то и было грустно, то лишь потому, что время от времени участникам турнира приходилось покидать импровизированный зрительский зал для выяснений отношений с другими вирту-

альными бойцами. Те же, кто свое уже отстрелял, выигрывали ценные призы от спонсоров праздника – компаний **Gigabyte**, **KingMax**, **VIA**, **nVidia** и **IRIVER**. Футболки с эмблемой любимого журнала, памятные ручки, пакеты и игры от одного из лучших отечественных локализаторов стали отличной





ПАРАД ПОБЕДИТЕЛЕЙ

А вот имена трех лучших игроков в *Far Cry*, сумевших пробраться в суперфинал:
1 место – Алексей МАМЫЛОВ
2 место – Сергей ЖЕБЕЛЕВ
3 место – Андрей КОВЕЛЕНОВ



**Ищи
видеоотчет
на диске**

мотивацией для участия в конкурсах.

Пока отдыхающая часть гостей веселилась, в игровых зонах было не до шуток...

ПОЧЕМУ?

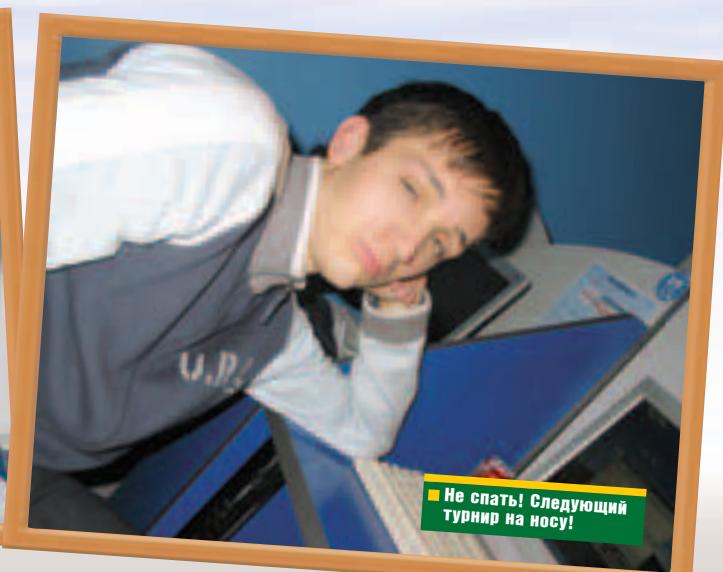
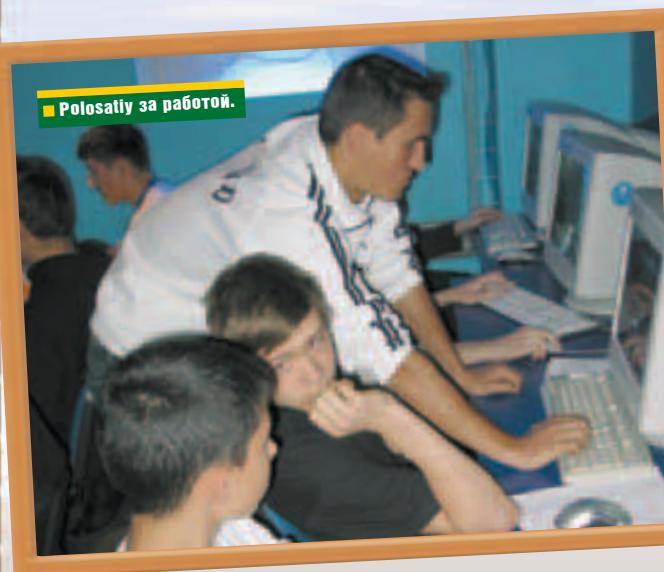
А все потому, что за главный приз (современный компьютер) все боролись до последнего. Система проведения первого всероссийского турнира по *Far Cry* подразумевала выявление трех лучших игроков (по одному от каждого города) и последующее их участие в суперфинале. К счастью, серьезных технических накладок избежать удалось, а потому все прошло без особых проблем. Некоторые задержки были вызваны разным числом участников

чемпионата в городах. Когда отборочные игры подошли к завершению, локальные победители были награждены ценностями. И, если большая часть гостей в это время предпочла покинуть компьютерные клубы, то чемпионы городов готовились к заключительной схватке за главный приз. Зайдя на специально созданный сервер, трое лучших игроков начали ненужную борьбу, закончившуюся победой Алексея Мамылова. Именно ему удалось лучше других продемонстрировать навыки игры в *Far Cry*. Довольный обладатель новенького компьютера не скрывал радости и еще долго благодарил организаторов мероприятия.



НЕ ПРОЩАЕМСЯ

Мы же, в свою очередь, хотели поблагодарить тех, кто в пасмурное осеннее утро нашел в себе силы посетить первый всероссийский турнир по *Far Cry*. Мы готовы и впредь устраивать для тебя, дорогой читатель, всевозможные праздники. Нам приятно видеть твою улыбку, приятно осознавать, что своей работой доставили удовольствие. В следующий раз приходи вновь и приводи друзей!



ИЗДАТЕЛЬСТВО (game)land ПРЕДСТАВЛЯЕТ GAMELAND AWARD 2004 ЛУЧШИЕ РОССИЙСКИЕ ИГРЫ 2004

★ В конце февраля следующего года в Москве состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных игр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land, чтобы отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных игр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и стран бывшего Советского Союза доверено самим геймерам!

★ Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, отметьте ее галочкой, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля все голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев.

★ Среди тех, кто примет участие в голосовании будут разыграны ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград. Не забудьте указать на конверте полный обратный адрес.



НОМИНАЦИИ:

Лучшая игра для PC 2004 года

1

- Перл Харбор
- В тылу врага
- Александр
- Периметр
- Звездные волки
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- Власть закона
- T72: Балканы в огне.
- Чистильщик

Лучшая многопользовательская игра 2004 года

2

- В тылу врага
- Сфера: Материк власти
- Страусиные бега
- Kreed: Битва за Савитар
- Периметр
- Александр
- Перл Харбор
- Противостояние: Война в заливе

Лучшая RPG 2004 года

3

- Златогорье 2: Холодные небеса
- Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- Звездные волки
- Сфера
- Князь 2: Продолжение легенды
- Механоиды

Лучшая стратегия 2004 года

4

- Сталинград
- Александр
- Противостояние: Война в заливе
- Блицкриг: Смертельная схватка 2
- Периметр
- Осада

Лучший квест 2004 года

5

- Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- Полная труба
- Вий: История рассказанная заново
- Революционный квест
- Ядерный титбит: Flashback

Лучший экшн 2004 года

6

- Kreed: Битва за Савитар
- Тормозилки
- Чистильщик
- Страусиные бега
- Ударная сила
- Механоиды

Лучшая графика 2004 года

7

- Периметр
- Перл Харбор
- Полная труба
- Операция Silent Storm: Часовые
- В тылу врага
- Звездные волки
- Власть закона

Лучший саундтрек 2004 года

8

- Сталинград
- В тылу врага
- Саботаж
- Власть закона
- Периметр

Лучшая локализация на PC 2004 года

9

- Beyond Good & Evil
- Ground Control 2: Operation Exodus
- Syberia 2
- FarCry
- The Suffering
- Scrapland
- Conflict: Vietnam
- Doom 3

Лучшая локализация на PS 2 2004 года

10

- Killzone
- Куэя: Жукодром
- Getaway: Черный понедельник
- Jak 3

Самая ожидаемая игра 2005 года (впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждёте)

11

ЛУЧШИЕ ГЕЙМЕРЫ ВЫБИРАЮТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ!

Текст: Команда «Карибского Кризиса»



Ищи музыку,
видео и скрины
на диске



Этот дневник не совсем обычный. Перед тобой единственная запись в рубрику, посвященная стратегии «Карибский Кризис». Ты читаешь ее в тот момент, когда игра уже, наверное, появилась в продаже. Но не воспользоваться шансом рассказать читателю что-нибудь интересное о проекте мы не могли. Тем для разговоров оказалось очень много, а выбрать пришлось лишь одну. В итоге команда приняла решение поведать тебе о вооружении, которое попадет в руки каждого, кто попробует «Карибский Кризис». Действия игры разворачиваются в начале 1960-х годов. После Великой Отечественной войны прошло около двух десятков лет и к тому времени вооружение стран сильно изменилось. Каким оно стало или могло стать? Читай ниже.

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

ВОЙНА, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО

ТЕ ДАЛЕКИЕ 60-е...

Обычно начало 60-х годов XX века связывают с ядерным оружием и баллистическими ракетами. Но в это время наметился и первый в послевоенные годы серьезный качественный скачок в развитии «обычного» вооружения. СССР, вынужденный практически в одиночку противостоять объединенным усилиям всех промышленно развитых стран мира, продолжал совершенствовать свое боевое оснащение. Параллельно с созданием стратегических, тактических ядерных боеприпасов и средств их доставки шел процесс приспособления «обычных» вооружений к действиям в условиях

применения ядерного оружия. Например, советские танки получали фильтровентиляционные установки для поддержания в боевом отделении давления большего, чем за бортом. Это препятствовало попаданию внутрь машины радиоактивной пыли и отправляющих веществ. На танки стал крепиться специальный подбой, снижающий воздействие проникающей радиации. Все это увеличивало боевой потенциал советских войск в условиях проведения наземных операций. Кстати, именно в эти годы на поле боя пришли управляемые ракеты, резко изменившие баланс сил и тактику ведения войны. Отныне танк

мог принять смерть от небольшого джипа, а пилоты самолетов или вертолетов уже не чувствовали себя спокойно даже при полном господстве своих ВВС в воздухе. Благодаря выбранному историческому периоду мы смогли использовать большое количество военной техники. Но, что самое интересное, выбранная альтернативная история Карибского кризиса позволила показать те боевые единицы, которые не представлены в других играх.

А ЧТО, ЕСЛИ...

С давних времен и до наших дней фантазия инженеров и конструкто-



■ Спокойный европейский городок. Пока еще спокойный...



■ Советские танки сражаются за земли Индонезии.



ров не знает никаких границ. К военным это относится в наибольшей степени. Именно поэтому большинство боевых проектов не просто являются шедеврами инженерного творчества, но и потрясают воображение. Порой даже немного грустно, что часть их либо вообще не увидела свет, либо осталась только в опытных экземплярах. Но, учитывая, что наша война – это не та, что была, а та, что могла бы быть, мы позволили себе «запустить в серию» некоторые из прототипов. Это и советский танк «Объект 279», предназначавшийся для действий в условиях применения на поле боя тактического ядерного оружия, и крайне необычный французский танк AMX-50 с качающейся башней, которая позволила впервые создать автомат заряжания для танковой пушки большого калибра. Вообще французская техника этого периода была крайне самобытна и развивалась своим путем, пока этот путь не прервала стандартизация внутри НАТО. Только легкому AMX-13 удалось избежать участия остальных и добиться заслуженной популярности. В игре представлены и такие малосерийные в силу сложности и дороговизны, но очень мощные танки, как М-103 и «Конкерор», а также вооружение, которое на момент Карибского кризиса еще не успело попасть в войска. Вообще, техника 1950–1960-х годов представлена в играх довольно слабо. Это вызвано тем, что, несмотря на масштабную подготовку к войне, самого конфликта не было. Государства лишь поставляли военную технику в страны третьего мира, где она проходила проверку боем. Ноproto-

типы, в отличие от реальной техники интересны именно тем, что их в действии никто не опробовал. Мы хотели дать игроку возможность управлять этими машинами на поле боя. Может быть, некоторые из них окажутся подлинными шедеврами или, наоборот, нам, наконец, станет ясно, почему они так и не были поставлены на конвейер.

100% НАСТОЯЩИЕ

Ну, а если мы решили дать возможность игроку почувствовать себя в роли испытателя боевой техники, то она, соответственно, должна являться полностью аутентичной. В «**Карибском Кризисе**» присутствует порядка 200 юнитов. Каждый из них создан по образу и подобию реального прототипа. Оглядываясь назад, можно сказать, что для нас очень ценноыми оказались советы и рекомендации нашего историка-консультанта. Это касалось не только предоставляемых им сведений о технике, но и умения правильно объяснить моделлеру и текстурщику, что и как должно быть на самом деле. Начиная работу над проектом, многие из нас и понятия не имели о том, чем же отличается Т-34 от Т-34-85, а Т-54 – от Т-55. Для большинства это просто танки, и не более. Но у всех есть отличия, как технические, так и визуальные. Фотография дает художникам лишь приблизительную информацию, а потому, если человек никогда не видел настоящий танк, ему сложно ориентироваться в габаритах, и уж тем более в тонкостях этого объекта.

Первым делом мы организовали вы-

езд всех моделлеров и текстурщиков в Кубинку – крупнейший музей бронетехники, чтобы воочию увидеть все то, что им предстояло воссоздать. Экскурсия прошла «на ура». Увидев танки в нескольких метрах от себя, каждый уже имел представление о размерах той или иной боевой единицы. Данное мероприятие принесло свои плоды уже в первый рабочий день – моделлеры отныне адекватно воспринимали габариты рисовавшихся ими юнитов.

Конечно, одной поездки для создания подлинных моделей было недостаточно, а потому мы постоянно обращались к нашему консультанту. Он предоставлял значительное количество материалов о технике, помог выбрать соответствующую литературу. Хочу обратить внимание, что на сегодняшний день существует множество книг о вооружении того периода, но большинство из них не годится для работы по причине неверной информации.

Мы также старались находить подобные чертежи, если таковые вообще были доступны. Дело в том, что многие единицы до сих пор стоят на вооружении в некоторых странах, а потому никто не соглашался предоставить нам материалы о боевой технике – это шпионажем попахивало. Необходимо было учитывать и тот факт, что чертежи, которые были доступны общественности, имели определенные искажения.

Добиться сходства после получения всех материалов и консультаций в 50% процентах случаев сразу не получалось. Сказывалось, что графика в игре изометрическая. Камера нак-





ладывает свои ограничения в первую очередь на визуальную картинку боевой единицы. При возникновении ситуаций, когда танк оказывался не похож сам на себя, нам приходилось вносить различные конструктивные изменения в модель, чтобы игрок не ломал голову, пытаясь понять, что же перед ним такое. Доведение модели до полного визуального соответствия с прототипом – процесс сложный и мучительный, так как никто не мог гарантировать, что очередные изменения дадут правильный результат.

После того, как мы все же добились определенных результатов в визуальном сходстве, команда приступила к процессу прописывания боевых характеристик для юнитов. Это еще один важный момент, связанный с внесением настоящих параметров в сложную систему расчетов для того, чтобы на выходе получить реальные коэффициенты для боевых единиц. Здесь без человека, имеющего такие данные или знающего, где их можно взять, не обойтись.

Тут же перед нами возникла еще одна проблема – проблема баланса.

ЭТО ВАЖНОЕ СЛОВО «БАЛАНС»

Если бы не желание показать игроку полностью аутентичную технику, можно было использовать выдуманные параметры. Мы себе, естественно, такого позволить не могли, а потому стали собирать информацию о реальных характеристиках боевых единиц.

Характерно, что команда сразу же столкнулась с неоспоримым превос-

ходством танковой техники Советского Союза. Выти из создавшегося положения помог тот же реализм. Ведь вооружение у всех сторон, представленных в игре, отличается. У кого-то есть мощные САУ, у кого-то танки, кто-то может справиться одной пехотой и артиллерией. В общем, от игрока, как стратега, потребуется увидеть эти преимущества и с умом ими воспользоваться. Победить смогут абсолютно все!

ВОЕННЫЕ РАСЦВЕТКИ: ОСЕННЯЯ КОЛЛЕКЦИЯ 1962

В процессе создания военной техники у нас возникла еще одна проблема. Она заключалась в расцветке техники. Мы долго не могли понять, как сделать так, чтобы игрок смог отличать свои юниты от вражеских. Дело в том, что с течением времени в вооруженных силах идет усовершенствование систем маскировки, и в большинстве случаев это сопряжено с раскраской. Расцветка моделей часто соответствует сезону, что делает ее очень схожей по цвету с аналогичными представителями техники врага. Но это еще не все. После Второй мировой войны ведущими производителями осуществлялась поставка техники во многие страны, и зачастую мы можем увидеть одну и ту же боевую единицу у обеих сторон конфликта. У нас было два пути решения проблемы: простой и реалистичный. Простой заключался в раскраске боевой техники в разные цвета. Ну, например, китайцы оказались бы зелеными, советские войска красными, и так далее. Естественно, от такого решения

проблемы мы отказались сразу. Был выбран второй путь, который оказался сложнее, но в результате сделал игру более качественной. Дело в том, что у техники каждой из сторон есть набор расцветок, некоторые из которых встречаются нечасто. Правильное использование редких расцветок и позволило решить проблему. Помимо этого хорошую службу сыграли и особенности каждой из армий. Например, у американцев нет зимней расцветки. У них она, конечно, была «на бумаге» в 1962 году, но реальной техники «под зиму» не существовало. Расцветка под пустыню, в свою очередь, есть только у Советского Союза. Что касается Китая, то у них лето круглый год – зеленый цвет и красные звезды в желтой окантовке соответственно. В белый цвет они покрасить технику не успели – не до того было.

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ

И в заключение нам хотелось бы открыть небольшой секрет. В «Карибском Кризисе» будет супероружие, но доступным оно станет только при использовании кода. А код этот открывается после прохождения **«Мобильного Карибского Кризиса»**. Да-да, господа, игра на мобильном телефоне, в которой можно будет найти несколько уровней, не вошедших в PC-версию. Дополнительную информацию ты сможешь узнать на официальном сайте g5mobile.com. А пока хочется пожелать тебе удачи и победы в войне, которая, слава Богу, так и не началась!

С Новым годом тебя!



НЕЗНАНИЕ

ОГРАНИЧИВАЕТ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВЫМ ПРОСТОРАМ?



Играй просто!

GamePost



ЭТО НЕ СТРАШНО, ПОТОМУ ЧТО...



ЗАПОЛНИ И ПОЛУЧИ!

| | | |
|--------|--------|----------|
| индекс | | город |
| улица | | |
| дом | корпус | квартира |
| . | . | . |

ОТПРАВЬ КУПОН ПО АДРЕСУ:

...НА ПОМОЩЬ ПРИДЕТ

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST

И ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР

EXTRASAT 84€ - ZTELE 2000

SONY PLAYSTATION 2

84€/Mese

Z-MAGAZINE

Z-ADVERTISING

- ★ Более 100 самых лучших игр с описаниями
 - ★ Все игровые приставки и периферия к ним
 - ★ Предметы одежды и коллекционные аксессуары из коллекции «Товары в Стиле X»

Тел.: (095) 928-0360
 (095) 928-6089
 (095) 928-3574
www.gamepost.ru



Беседовал: Даниил Леви

В России создано не так много игр, получивших признание на Западе. Проектов, ставших лучшими в жанре – еще меньше.

Проект «Ил-2», увидевший свет в 2001 году, произвел настоящий фурор во всем мире. Настолько реалистичного и качественно проработанного авиасимулятора на тему Второй мировой войны еще не было. С прародителем одной из самых известных российских компьютерных игр Олегом Медоксом мы встретились пасмурным осенним утром. Погода была явно нелетной, но беседа получилась более чем увлекательной. Встречай!

ОЛЕГ МЕДОКС

СУМАСШЕДШИЙ УСПЕХ

PC ИГРЫ: Олег, здравствуйте! Расскажите, пожалуйста, о том, как вы пришли в игровую индустрию.

Олег Медокс (далее – О.М.): Это произошло в 1991 году. В те времена, после ухода из оборонной промышленности, я занимался торговлей поддержаными автомобилями, а потому имел достаточные начальные финансовые возможности. Однажды совершенно случайно по электронной почте (да, уже тогда у меня была электронная почта и собственный IBM PC) со мной связался один англичанин, который заинтересовался компьютерными играми из России. Благодаря общению с ним я познакомился с компанией «**Никита**», разработчиками известной в то время **«Перестройки»**. Торговля автомобилями оказалась все-таки не моей стезей (совсем не инженерная работа!), а вот игровая индустрия заинтересовала очень сильно.

Со временем я решил создать собственную команду разработчиков.

PC ИГРЫ: И чем вы занимались первое время?

О.М.: Наш коллектив (состоявший, если мне не изменяет память, из пяти человек) работал над созданием простеньких паззлов, головоломок и сложных электронных карт. Мы постепенно совершенствовали профессиональные навыки, «замахиваясь» на все более сложные проекты. Вскоре у нас появилась идея разработать серьезный и, что было важнее всего, правдивый авиационный симулятор. Почему именно симулятор? Ну, во-первых, в команде были авиационные инженеры (включая меня), а во-вторых, все, что в то время называлось симуляторами, на самом деле ими не являлось. Мы долго обдумывали данную идею и ближе к 1997 году приняли решение о начале работ над

игрой. Студия могла прийти к этому и раньше, но в те годы домашние компьютеры были еще слишком слабы, чтобы обрабатывать серьезные данные, да и на нашу команду неожиданно свалился государственный заказ. Надо было сделать тренажер для обучения пилота современного истребителя. Заказ, правда, испарился после очередной смены руководства страны.

PC ИГРЫ: А почему вами была выбрана именно историческая тема? Ведь вы начинали работать над симулятором современного самолета, а потом опять вернулись к Второй мировой войне.

О.М.: Решение было принято на общем собрании нашей команды. Да и фирма **«1С»** тоже помогла с выбором темы игры, т.к. была сильно заинтересована в появлении русского исторического проекта. Серьезный симулятор современ-

■ 1С: Maddox Games представляет: «Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения»



ОЛЕГ МЕДОКС | ТЕТ-А-ТЕТ



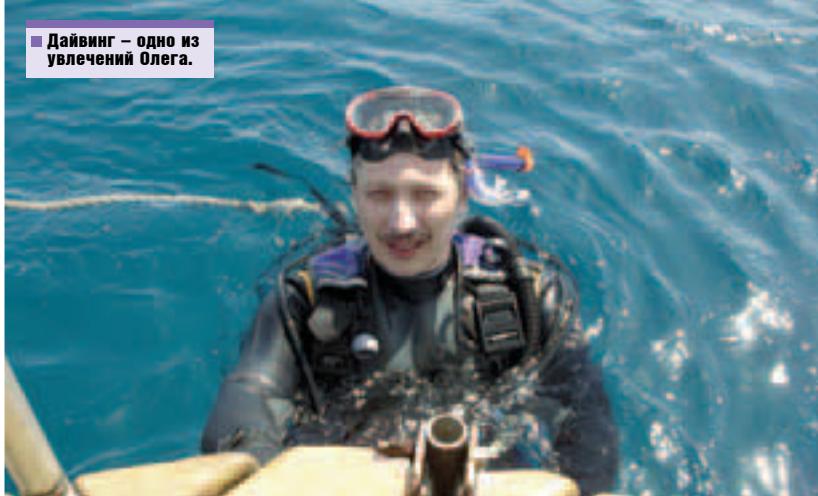
→ ПОБЕГ?



PC ИГРЫ: Можно ли сказать, учитывая выбранную историческую тему, что «Перл Харбор» разрабатывался в основном для западного рынка?

О.М.: В случае ориентации этого симулятора только на западный рынок он бы являлся отдельной игрой. А так «Перл Харбор» совместим с предыдущими версиями «Ил-2». Этот проект был сделан по запросу как западных, так и русских игроков. Так что он для всех и, надеюсь, всем понравится. Мы одинаково заинтересованы в успехе симулятора как на Западе, так и в странах СНГ.

Дайвинг – одно из увлечений Олега.



нога самолета можно сделать действительно играбельным и коммерчески успешным только в том случае, если его аркадная составляющая будет превышать реалистичные аспекты. Аркаду делать мы не собирались, а потому твердо решили: историческому авиасимулятору времен Великой Отечественной войны – быть.

PC ИГРЫ: Как вы начинали работать над игрой? Откуда брали информацию, чем руководствовались?

О.М.: В 1998 году почти одновременно вышло несколько симуляторов: первый *Combat Flight Simulator*, *Jane's WWII Fighters*, *European Air War* и другие. Изучив эти игры, мы решили взять оттуда все самое лучшее и сдобрить это обилием собственных идей и опыта. Как я уже говорил, в команде числилось несколько авиационных инженеров, а потому недостатка в светлых мыслях не наблюдалось. У нас работали, да и продолжают работать выпускники Физико-технического института, Московского авиационного института, бывшие работники ОКБ им. П.О. Сухого. Короче говоря, лучшие умы. Для моделирования самолетов мы старались и стараемся по сей день использовать только заводские чертежи, инструкции пилотов, результаты испытаний и т.д., хотя это и не всегда возможно.

PC ИГРЫ: А сколько человек работает в команде сейчас?

О.М.: Около двадцати. Но это очень мало. Нужно, по крайней мере, раза в три больше.

PC ИГРЫ: А в чем проблема? Люди не хотят работать у Медокса?

О.М.: Как раз наоборот. К нам регулярно приходят выпускники ВУЗов, желающие работать в нашей команде, т.к. на данный момент она объективно является самым известным разработчиком симуляторов в мире. Вот только мало кто из них нас действительно устраивает.

PC ИГРЫ: 1C: Maddox Games стала самой известной только благодаря «Ил-2»?

О.М.: Да. Уже на протяжении многих лет «Ил-2» остается одной из самых успешных игр в России. Ее тираж по всему миру на сегодняшний день составляет более миллиона копий. Симулятор переведен на многие языки мира, например, на японский. Это вообще огромная редкость, особенно для русского проекта. Несмотря на низкую заинтересованность японцев во всем, что связано с PC, игра там пользуется достаточно большой популярностью.

PC ИГРЫ: Что вы делаете настолько лучше остальных команд разработчиков?

О.М.: Если говорить об определенных аспектах симулятора, которые мы де-

| | |
|--|---|
| ИМЯ | Медокс Олег Вячеславович |
| ДАТА РОЖДЕНИЯ | 19.08.1960 |
| МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ | г. Москва |
| ОБРАЗОВАНИЕ | Высшее |
| В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ | В фотографии, авиации, радиоэлектронике |
| ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУZYКА | Deep Purple In Rock 1970 года |
| ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА | Нет такой |
| ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ | «В бой идут одни старики» |
| НИКОГДА НЕ НОСИТ | Галстук |
| ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ | Семью, работу |
| ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ | Лентяев |

«Ил-2 Штурмовик: Забытые Сражения» появилась в продаже в марте 2004 года и...





ляем гораздо лучше других, то стоит обязательно упомянуть модели разрушения самолетной техники. Здесь нам вообще нет равных. Я не знаю ни одной игры жанра, в которой бы столь серьезное внимание былоделено моделированию разнообразных деталей внутренней конструкции самолетов на предмет разрушения.

Наш проект, кстати, мог бы завоевать еще больше поклонников по всему миру, но рынок симуляторов слишком мал, по сравнению с другими. И даже на этом рынке раньше разворачивалась серьезная конкуренция. До выхода «Ил-2», конечно.

PC ИГРЫ: Несмотря на это, игроки порой выражают недовольство, например, искусственным интеллектом игры. В чем причина?

О.М.: Симуляторов, равных «Ил-2» по уровню AI пока нет. Я готов повторять это тысячу раз. А насчет критиков... Их самих попросишь – назовите хоть один проект (имеются в виду, конечно же, симуляторы), где искусственный интеллект проработан лучше. И все разом замолкают или даже извиняются. Конечно, нам приходится идти на некие уступки. Но не потому, что мы чего-то не знаем или не хотим делать. Просто тот же AI может «кушать» до 40% ресурсов. И ничего с этим не сделаешь. Мы же не хотим выпускать игру, которая отпугнет большую часть пользова-

телей сверхвысокими системными требованиями. А ведь нам еще нужно сделать полетные модели (что важнее всего в симуляторе!), модели разрушений, реалистичные облака, поверхность земли и т.д. И тоже не за просто так, ведь на это уйдет немалая часть ресурсов компьютера. Приходится искать компромиссы, а значит чем-то жертвовать, хоть мы и стараемся находить наилучшее соотношение, и оптимизируем все, что только возможно.

PC ИГРЫ: Хм... Вы так хвалите свой проект, будто другие и в подметки вам не годятся.

О.М.: Пока что в области поршневых симуляторов это действительно так. После релиза «Ил-2» на рынок было выброшено еще несколько похожих игр. Но про них забывали моментально. Они выходили и тут же бесследно исчезали. Фактически в этой сфере осталось только два игрока: **1C: Maddox Games** и **Microsoft**. Геймеры, журналисты и настоящие пилоты признают, что наш симулятор сделан гораздо лучше, чем серия **Combat Flight Simulator**. Но Microsoft, оперируя огромными суммами, имеет несравненно большие возможности для продвижения своего продукта на рынке. Именно поэтому по рейтингам продаж они и выигрывают у нас. По качеству же... Впрочем, я уже говорил об этом. Даже в онлайне «Ил-2» намного опережает продукцию Microsoft. Недавно я по-

→ ВЕЧНАЯ ДРУЖБА



PC ИГРЫ: А как складываются отношения между вашей компанией и производителями компьютерных комплектующих?

О.М.: Мы дружим с производителями железа. Многие компании частенько находят в своих драйверах ошибки, которые мешают нормальной работе наших игр. К примеру, **nVIDIA** и **ATI** очень торопились выпустить новые версии драйверов перед релизом **«Перл Харбор»**. nVIDIA успела сделать это за 48 часов до появления нашего симулятора в продаже. ATI несколько замешкалась, но обещает на днях выложить обновление.

■ ...моментально завоевала сердца миллионов геймеров.



→ ПРИЧИНА УСПЕХА



PC ИГРЫ: Олег, когда вы создавали «Ил-2», вы планировали, что игру ждет такой успех?

О.М.: У нас была цель – сделать лучший симулятор. Все. Мы не знали, чем занимались другие команды разработчиков. Они до поры до времени не знали, что делали мы. А вот узнав, признали собственное поражение. Увидев демку «Ил-2», несколько команд моментально приняли решение о завершении работ над собственными проектами. Просто они все поняли.



На различных выставках у Олега нет отбоя от желающих с ним сфотографироваться.

лучил письмо от одного действующего немецкого летчика, который являлся нашим консультантом при разработке игры. Он написал примерно следующее: «Недавно попробовал *Combat Flight Simulator 3* в онлайне. Смог летать не более получаса! Неинтересно! Потом снова запустил «Ил-2». Просто несравнимо!». А причина в том, что CFS имеет слишком открытую архитектуру кода (что хорошо для симуляторов гражданских самолетов), а это позволяет свободно использовать различные читы в онлайне. Microsoft к тому же ничего не делает, чтобы оградить честных игроков от нечестных. Мы же, наоборот, как только обнаруживаем новый чит, моментально отслеживаем его и выпускаем (если это необходимо) соответствующую заплатку.

PC ИГРЫ: А у вас есть какие-то данные о количестве игроков в онлайне?

О.М.: На всех серверах в будние дни играет не менее 1500 человек (без учета тех, кто не регистрируется). В выходные бывает больше. Иногда количество виртуальных пилотов, покидавших посоревноваться с живым про-

тивником, доходило до 35 000. Так что совсем точных данных дать просто невозможно.

PC ИГРЫ: Не возникало идеи сделать игру на интернет-серверах платной?

О.М.: Ну, в нашей стране это достаточно сложно реализовать. Можно, конечно, но порождает ряд проблем. Такая идея есть, и, вероятно, она будет реализована. Но только в наших следующих проектах.

PC ИГРЫ: Следующие проекты? Снова продолжение серии «Ил-2»?

О.М.: Нет, «Перл Харбор» стала завершающей полноценной игрой в серии. Точнее сказать, последней, которая использует сильно модернизированный движок «Ил-2». После релиза «Перл-Харбор» мы практически полностью переключаемся на создание нового проекта, работа над которым, кстати, ведется уже в течение двух лет. Наш следующий симулятор – «Битва за Британию» (название, правда, еще не утверждено).

Однако мы продолжим поддерживать

серию симуляторов «Ил-2» еще долгое время. Вы обязательно увидите новые самолеты, кампании и карты, как на дисках, так и в свободном распространении.

PC ИГРЫ: Поверим. А какими источниками информации вы пользуетесь при моделировании самолетов выбранного исторического периода?

О.М.: Для нас первостепенной важностью обладают данные испытаний, описывающие основные характеристики того или иного самолета. Мы, конечно же, прислушиваемся и к мнению бывших пилотов, причем не только советских, но и немецких, и союзных войск. Вот только делаем это после того, как основная часть характеристик уже смоделирована. Вообще же у нас есть постоянная группа из нескольких бывших и действующих летчиков, которые выполняют функции консультантов проекта. Это очень помогает. Ну и сами разработчики иногда летают на спортивных самолетах. Надо же программисту иметь представление о том, что он делает!

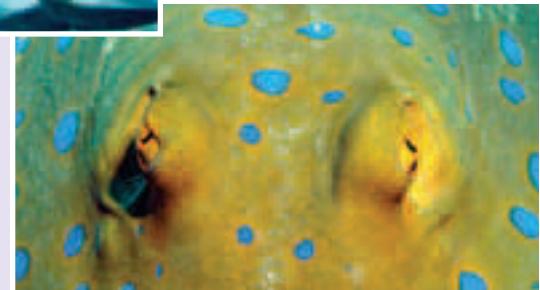
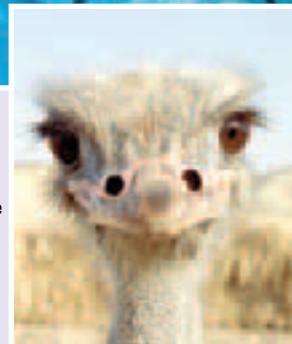
■ «1С» представляет: «Перл Харбор»



→ ФОТОГАЛЛЕРЕЯ

Помимо семьи и работы Олег Медокс очень любит фотографировать. В его домашней коллекции насчитывается более сорока (!!!) различных моделей фотоаппаратов. В основном, конечно, пленочных. Неудивительно, что на просмотр всех снимков, хранящихся у него дома, уходит ни один час. Тематика фотографий различна. Подводная съемка, съемка животных, насекомых, природы, фотографии детей и прочее-прочее. Разнообразие действительно поражает. Сколько же нужно было путешествовать? Из личной беседы удалось выяснить – очень много. Но останавливаться на достигнутом никто не собирается.

Мы попросили Олега прислать несколько работ, которые нравятся ему больше всего. Получили много, опубликовали, по вполне понятным причинам, лишь малую часть. Талантливый человек талантлив во всем. Если после просмотра снимков сомнения еще остались, значит ты не играл в «Ил-2». Что, играл? Ну, значит, у нас разные представления о таланте.



PC ИГРЫ: «Ил-2» оказалась очень популярной на Западе. Можно ли сказать, что игра выполнила своеобразную обучающую функцию?

О.М.: Да, можно. По крайней мере, люди наконец-то узнали реальные характеристики представителей советской авиации времен Второй мировой войны, поняли, что именно «Ил-2» являлся самым массовым военным самолетом той эпохи, а вовсе не «Мессершмитт». Многие ведь ничего не знали о русском фронте или имели о нем карикатурное представление. Также, после выхода игры, все западные издания начали правильно писать слово «Штурмовик» (англ. – *Shturmovik*, нем. – *Sturmovik*). Раньше он у них был *Stormovik*, но теперь все правильно. Не стоит забывать и о различной сувенирной продукции с эмблемой проекта или изображением самолета. Еще один факт – за это время в Вашингтонском авиационном музее появился сбитый и утонувший в Венгрии во время войны «Ил-2». Теперь его восстанавливают. Я, конечно, не уверяю, что появление данного экспоната тесно связано с выходом нашего симулятора, но надеюсь (и не без весомых на то оснований), что данный факт свою роль сыграл.

PC ИГРЫ: Скажите, вы сами часто играете в собственные симуляторы?

О.М.: Скажем так, сейчас я чаще выступаю в роли испытателя. А вот раньше нередко играл в онлайне, чтобы понять, чего же хотят обычные пользователи. В данный момент на это практически не осталось времени, но я все равно буду принимать участие в сетевых боях. Вот сейчас «Перл Харбор» немного распространится – и все, ждите настоящего Медокса в виртуальном небе (смеется – Прим. авт.). Меня, правда, все постоянно хотят сбить. Помню, был случай – на одном из серверов шла ожесточенная битва. Как только игроки увидели, что зашел Медокс, все моментально позабыли о своих оппонентах и стали стрелять только по мне. Они считали своим долгом сбить самого главного... Тут никакие навыки не помогут. И, хотя я могу позволить себе использовать читы, никогда этого не делаю – не в моих принципах. И никому в команде не разрешаю. Если они выходят в интернет играть в «Ил-2», то только на равных с обычными пользователями.

PC ИГРЫ: Олег, вы – успешный разработчик, сумевший за десять лет дос-

тичь того, к чему многие стремятся всю жизнь. Можете назвать основные составляющие вашего успеха?

О.М.: Во-первых, не стоит ориентироваться только на то, что уже сделано другими. Необходимо думать о будущем, чтобы постоянно идти в ногу со временем, а в некоторых случаях его даже опережать. Во-вторых, надо всегда помнить, что в основе любого успеха лежит тяжелый труд. Возьмем в качестве примера игровую индустрию. Игр делается огромное множество, но по моим подсчетам до рынка доходят только 8–10%. Хитами же становятся максимум 2–3% всех проектов. Любая деятельность в этом секторе рынка – это жесткая конкуренция, одержать победу в которой без серьезной работы над самим собой невозможно.

PC ИГРЫ: Большое спасибо за интересные ответы. Желаем новых успехов вам и всей команде 1С: Maddox Games. Вы действительно умеете делать игры.

О.М.: Спасибо за визит. В свою очередь, хочу пожелать удачи вашему журналу и его читателям. Помните, всегда надо быть впереди всех!

■ «Перл Харбор» – без сомнения, один из лучших авиасимуляторов на сегодняшний день.



Самое тяжелое в нашей работе – выбирать игры, которым без оглядки можно отдать звания самых-самых. Казалось бы, чего проще? Ткнул пальцем в хит – лучшая игра, в «жанрового недомерка» – отстой года. Ах, нет, не так все просто. Загвоздка в том, что все люди разные, и одни и те же игры отнюдь не одинаково всем нравятся или, наоборот, не нравятся. А редакция большая, и спросить нужно было всех. До членовредительства, по счастью, не дошло, но споры стояли жаркие – уж очень, оказывается, разные у нас всех игровые интересы. Договориться все же удалось, и список «лучших», наконец, был утвержден всеми собравшимися.

Итог ты видишь перед собой.

ИТОГИ ГОДА

ЛУЧШИЙ ADVENTURE • ЛУЧШИЙ ACTION •
ЛУЧШИЙ SIMULATION • ЛУЧШИЙ СПОРТ •
ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ • ЛУЧШИЙ FPS •
ЛУЧШАЯ RPG • ЛУЧШИЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ
ПРОЕКТ • САМЫЙ ДОЛГИЙ ДОЛГОСТРОЙ •
САМЫЙ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ • СКАНДАЛ
ГОДА • ПРОВАЛ ГОДА • ИГРА ГОДА





ЛУЧШИЙ ADVENTURE

Myst IV

Наш рецензент назвал жанр квестов элитарным. Позволим себе с ним не согласиться. Проектами элитарного жанра можно смело считать симуляторы игры в преферанс или шахматы. Квесты же – жанр умирающий медленной и очень мучительной смертью. Именно поэтому любители мертвичинки с придуханием говорят о любой мало-мальски приличной игре, где им все еще позволено водить курсором по экрану в поисках заветного инвентарного хлама.

Myst IV – отличная эпитафия всему жанру. Монструозные размеры игры, ее богатый внутренний мир не дают усомниться в этом ни на секунду. Среднее арифметическое всех игр жанра, собранных воедино и доведенных до совершенства. А если говорить просто, то *Myst IV* – единственный качественный квест, вышедший в этом году. Мастерство, говорят, не пропьешь. Есть в мире вещи, монолитные в своем постоянстве. Серия *Myst* – как раз из таких. Почему-то нам кажется, что наши дети не будут знать таких вещей как *Doom*, *Quake*, но коробка со словом *Myst* и двузначным порядковым номером то и дело будет смотреть на них с прилавков магазинов.

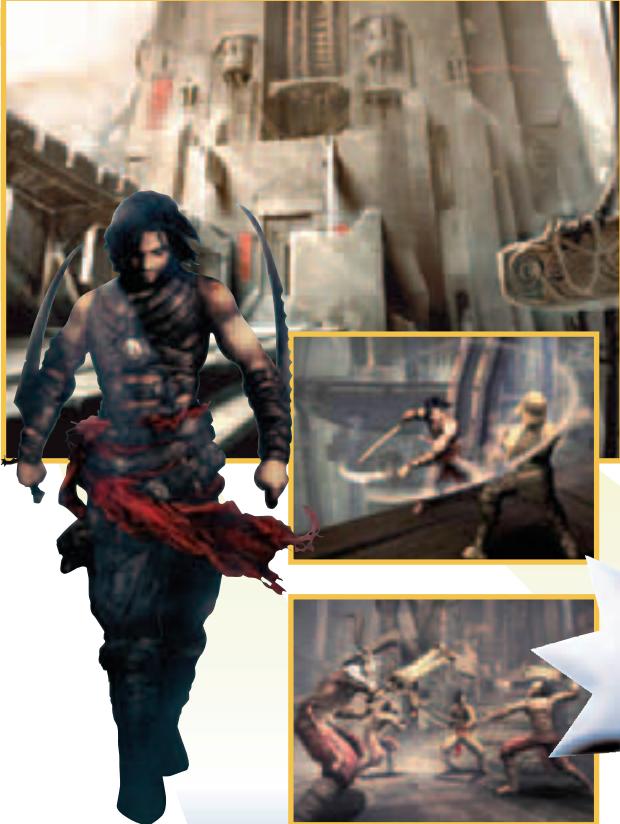
9.0

Пойдет

Процессор PIII 800, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), 3.5 Gb HDD

Полетит

Процессор PIV 1700, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb), 8Gb HDD



ЛУЧШИЙ ACTION

Prince of Persia: Warrior Within

Action – понятие растяжимое. Для кого-то и *Hearts of Iron* такой экшен, что хоть пот утирай. Классический экшен, однако, переживает сейчас далеко не лучшие времена. Большинство потенциальных представителей жанра стыдливо прячутся за аббревиатурами TPS и FPS, и не желают из-за них вылезать ни при каких условиях. Что ж, им хуже. А у нас, кажется, намечается экшен года.

Результат безапелляционен и единственно верен. Экшен года – *Prince of Persia: Warrior Within*. Как это ни удивительно, но *Prince of Persia: The Sands of Time* – сильно запоздалое продолжение одной из самых культовых игр всех времен и народов – оказался на удивление удачным. Еще более редкий случай – следующая серия, наш сегодняшний призер, получился не менее красивым, интересным и победоносным, чем его предшественник.

Достойным конкурентам, если бы таковые все же сыскались, пришлось бы отважно побороться с *Warrior Within* за звание «экшен года». Ну, а поскольку конкурентов нет, да и не предвиделось, – итог очевиден.

8.0

Пойдет

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

Полетит

Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)



ЛУЧШИЙ SIMULATION

Richard Burns Rally

Выбор лучшего автосимулятора 2004 года был отнюдь не легким. Соперников у *Richard Burns Rally* было предостаточно. Помимо его прямого конкурента *Colin McRae Rally 04*, среди них были *Need For Speed Underground 2*, *Flatout* и несколько других, менее ярких, но достаточно интересных проектов. Однако, если создатели четвертой по счету реинкарнации Colin McRae Rally лишь слегка подретушировали графику и добавили с десяток машин, то при первом же взгляде на великолепный *Richard Burns Rally* заметно, что работали над ним не просто профессионалы, а действительно увлеченные жанром люди. Аналогично обстоит дела и с *Need For Speed Underground 2*. Игра, несомненно, заслуживает внимания общественности, но она не слишком далеко отошла от оригинала. Этого точно недостаточно для того, чтобы претендовать на почетное звание «Автосимулятор года». С победой тебя, Ричи! Ждем второго пришествия.



9.0

ПОЙДЕТ

Процессор PIV 1.6GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель уровня GeForce 4 Ti4200

ПОЛЕТИТ

Процессор PIV 2GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель уровня GeForce 6800



ЛУЧШИЙ СПОРТ

FIFA Football 2005

Ждать от *FIFA Football 2005* каких-то откровений стало дурной привычкой последних лет. Несмотря на то, что EA и в этот раз не изменила себе, выпустив не более чем доработанную версию прошлого года, игра сильно преобразилась. Дело ли в пресловутом *First Touch*, о котором не стесняются трезвонить игровые комментаторы, или в заметно возросшей динамике игры, трудно сказать. Но играть в *FIFA* стало в разы интереснее. Это неоспоримый факт. Наконец-то на поле нам предоставили почти полную свободу, позволили организовывать грамотные и, что немаловажно, эффектные комбинации. Преобразилась и полюбившаяся многим система *Off the Ball*. Однако во многих нововведениях, даже в самых небольших, прослеживается подражание *Pro Evolution Soccer 3*. Случайно это или нет, на самом деле не так важно. Поиграв в *PES 4*, мы поняли, что даже потенциальному «убийце» *FIFA*, как творение *Konami* уже успели окрестить, в этом году с детищем EA не сравниться. Что уж говорить о *NHL*, *NBA* и прочих, по обыкновению, остающихся в тени представителей жанра спортивных симуляторов.

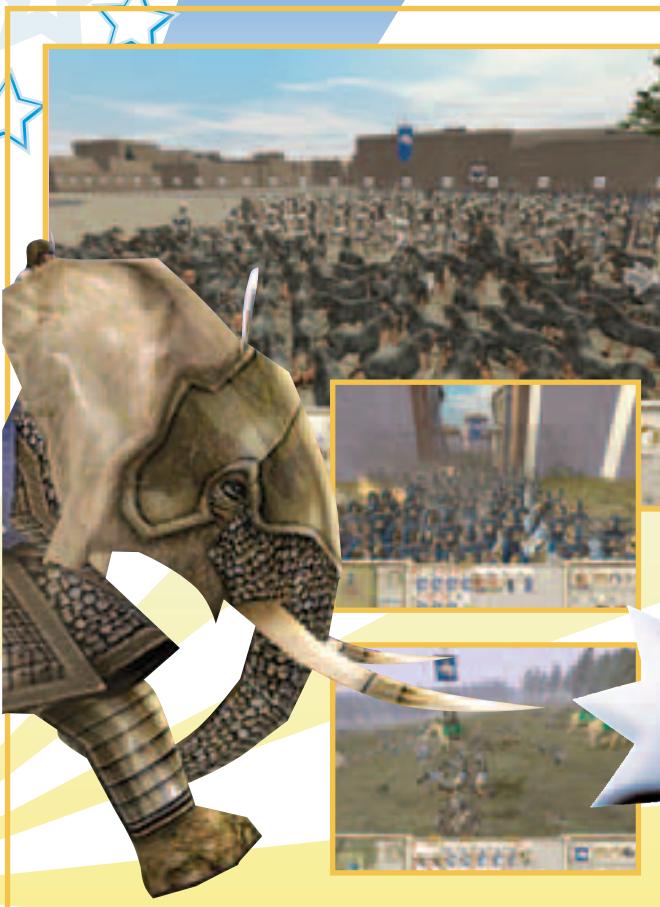
8.0

ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)



ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Rome: Total War

Стратегия года – **Rome: Total War**. *Rome: Total War* – стратегия года. Какие простые слова, не правда ли? Но за этими словами стоят долгие часы яростных схваток тысяч воинов, отчаянные штурмы и героические сражения, бесконечные минуты стратегического планирования и адреналин от внезапного объявления войны мирным соседом. В этих словах скрыты тактические битвы самого высокого полета, великолепнейший глобальный режим, который заставляет восхищенно цокать языком самого **Сида Мейера** (Sid Meier). В этих словах – технологическое совершенство десятков тысяч реалистичных воинов и отточенная гармония взрывающей душу музыки. Были ли у этих слов конкуренты? Конечно же, великое множество конкурентов. **Warhammer 40 000: Dawn of War**, «В тылу врага», **Lord of the Rings: Battle for Middle Earth**, **Ground Control 2** – все они (равно как и множество других, не попавших в список) по-своему хороши, по-своему привлекательны. Но императором стратегий может быть только одна игра, и имя ей *Rome: Total War*!

9.5

ПОЙДЕТ

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)



ЛУЧШИЙ FPS

Half-Life 2

Да, этот год вполне можно назвать знаковым в истории если не игровой индустрии, то в истории шутеров – точно. Суди сам: мало того, что свет увидели продолжения маэстрийных игровых серий, так еще и никому не известные разработчики смогли выдать на-гора потрясающие качественные проекты. И если **Far Cry** был скорее навороченной демонстрацией графического движка, то **Painkiller** совершенно заслуженно метил на звание лучшего шутера 2004 года, обставив в финальной гонке самого **Джона Кармака** (John Carmack) с его великим и ужасным **Doom 3**. Но в итоге весь банк сорвалась одна единственная игра. Та, которую мы долго ждали, та, чье рождение происходило в ужасных муках, – **Half-Life 2**. По хорошему счету, эта игра – одна из лучших, что когда-либо появлялись в этом древнем жанре. И если ты уже успел познакомиться с проектом, ты с нами согласишься. Если еще не играл, ты совершил большую ошибку. У *Half-Life 2* есть все: и великолепная графика, и потрясающе органично вписывающаяся в игровой процесс физика, и адреналин, за который мы так любим жанр FPS. **Valve** во второй раз потрясла мир. И да воздастся ей по заслугам! Лучший шутер 2004 года – *Half-Life 2*.

9.0

ПОЙДЕТ

Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.6 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)



ЛУШАЯ RPG

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Честно говоря, во время редакционных дебатов о лучшей ролевой игре 2004 года возникало мнение, что ни одна из вышедших в этом году RPG такого звания не заслуживает. К счастью, незадолго до сдачи номера появилась **Vampire: The Masquerade – Bloodlines**, сразу расставившая все на свои места. История о вампирах, вампирском обществе и вампирских интригах сразу покорила наши сердца своей стопроцентной логичностью – ни разу за всю игру нам не хотелось крикнуть: «Бросьте, так не бывает!». Ко всему прочему прибавился отличнейший сюжет, интересная боевая система, мастерски написанные извученные диалоги, крайне удачно построенные квесты. Плюс, конечно же, движок **Half-Life 2**, подаривший Bloodlines необходимый лоск, и великолепно проработанная вселенная *World of Darkness*, в которой мирно живущие люди ничего не подозревают о существовании нечисти. По отдельности – лишь занятные обрывки, забавные части нечто большего. Все вместе – лучшая ролевая игра 2004 года, которую ты просто обязан посмотреть.

9.5

Пойдет

Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

Полетит

Процессор 2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)



ЛУЧШИЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ПРОЕКТ

«В тылу врага»

Перед оглашением победителя в этой номинации хотелось бы сделать маленькую ремарку. Мы считаем совершенно оправданным выдвижение на нее украинской игры, изданной российским издателем, – братство народов и общий славянский менталитет еще никто не отменял. Итак, лучшим отечественным проектом объявляется **«В тылу врага»**, одновременно являющаяся лучшей стратегией года от Второй мировой войны. Славная графика, порой выдающая картинку, ничем не уступающую топовому боевику, превосходнейшая (к черту – самая лучшая в жанре!) физика и пугающие ловкий искусственный интеллект – вот основы успеха этой игры. При этом, **«В тылу врага»** – дебютная стратегия **Best Way Games**, еще раз подтверждающая необходимость вдумчивого и тщательного анализа жанра перед началом работы над собственным проектом (разработчики потратили уйму времени на сбор и анализ информации о современном состоянии дел в RTS). Ноздря в ноздрю с **«В тылу врага»** шли **«Космические Рейнджеры 2»** и **«Периметр»**, но им лишь чуть-чуть не хватило шарма.

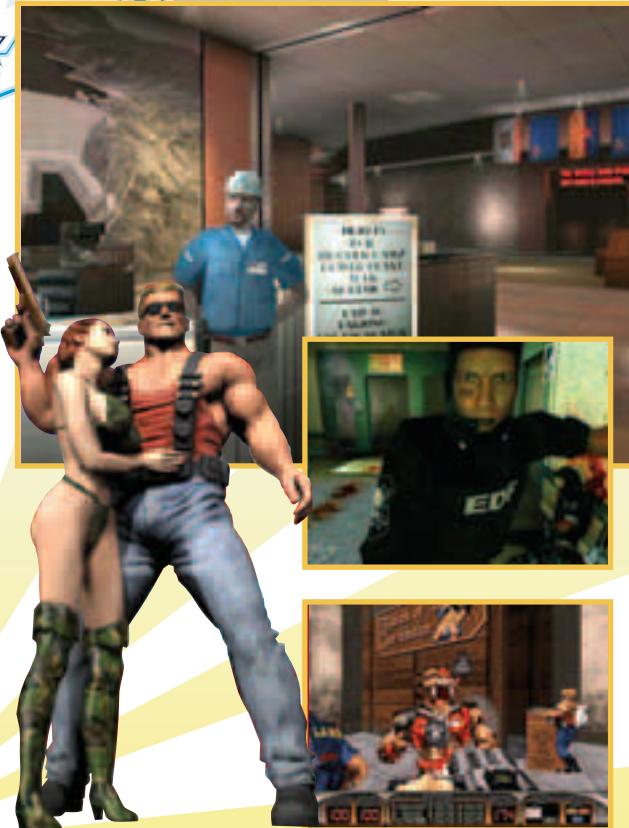
9.0

Пойдет

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

Полетит

Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

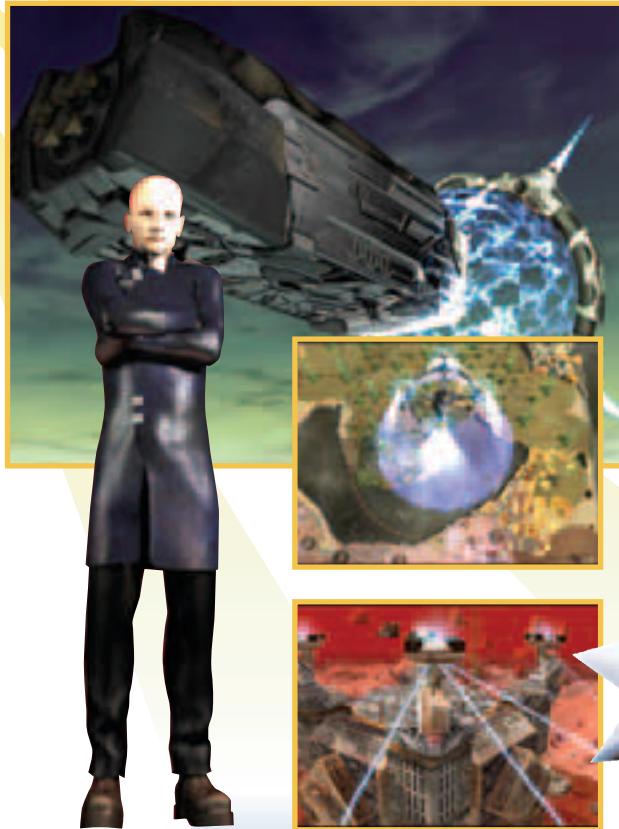


САМЫЙ ДОЛГИЙ ДОЛГОСТРОЙ

Слово "forever" – это приговор. Редакция твоего любимого журнала очень расстроится, если игра все-таки выйдет. Не меньшим расстройством станет и отмена проекта **Duke Nukem Forever** – призрачно-стериодная тушка Дюка-Навсегда должна маячить на горизонте вечно, как спасительный маяк. Если тебе нечего ждать от жизни – жди DNF. Выход есть. Спаситель грядет.

С другой стороны, DNF – один из самых раскрученных брендов за всю историю компьютерных игр вообще. Никто не удивится, если окажется, что разработчики из студии **3D Realms** сделали продолжение **Duke Nukem 3D** на том же самом движке много лет назад, а теперь спокойно сидят и ждут своего звездного часа, периодически собираясь вместе для обсуждения творческих планов и плевания в потолок. Выпусти они сегодня DNF хоть с нулевым геймплеем, полуторахмерной графикой и без какого-либо музыкального сопровождения, игра разойдетя по всему миру миллионами копий, а авторы этой милой шутки над доверчивой игровой общественностью смогут отхватить по небольшому бунгало на солнечных Багамах каждый. Наверное, они действительно это заслужили.

Правды, тем не менее, не знает никто (те же, кто считают, что знают, очень сильно ошибаются). DNF – игра, дольше всех находящаяся в разработке, сменившая больше всего движков, и вообще – самая-самая. На сегодняшний день выход проекта (помимо "when it's done", конечно) запланирован на уже почти наступивший 2005 год. Но нам хотелось бы через год, на этих же самых страницах, вручить этот же приз этой же игре...



САМЫЙ ОРИГИНАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ

Периметр

Если по другим номинациям в редакции развернулись ожесточенные споры, то с «оригинальностью года» никаких разногласий не было – номинацию безоговорочно присудили калининградскому «**Периметру**». Стратегия-инновация, стратегия-загадка, стратегия, влюбляющая в себя с первого взгляда. Здесь великолепна каждая частичка, каждая маленькая деталь одной большой Игры – от сюжета до внешнего вида и, конечно же, игрового процесса. Кто еще, кроме отечественного Эйнштейна-Кузьмина, додумался бы взять за основу компьютерной игры древнейшее китайское развлечение Го, снабдив его первоклассным графическим движком и игровой вселенной, чей стиль выверен буквально до последней запятой? Остальные потуги на оригинальность, вроде **Evil Genius** от Демиса Хассабиса (Demis Hassabis), конечно же, никоим образом с отечественным безумием тягаться не могут. «Периметр» – самая оригинальная, самая безумная, самая стильная игра 2004 года. И точка!

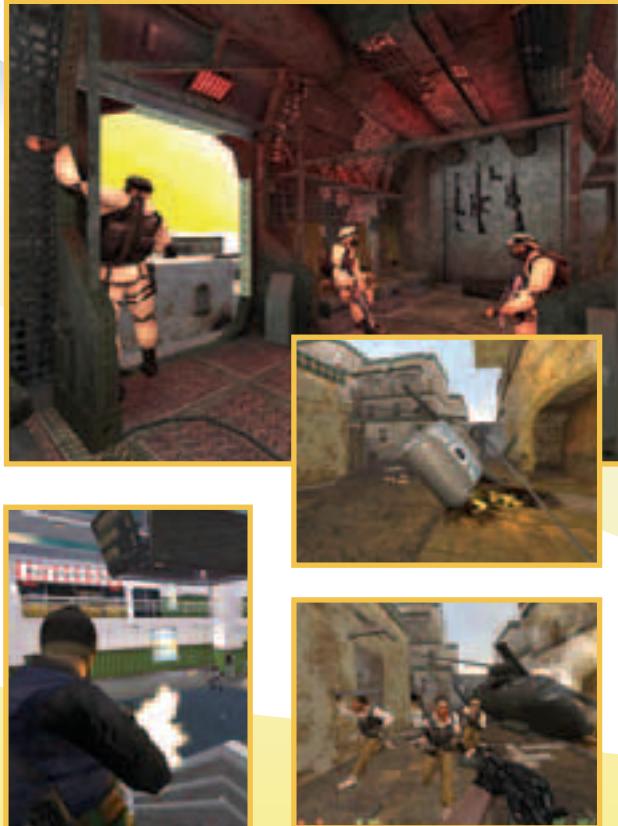
9.0

ПОЙДЕТ

Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)



СКАНДАЛ ГОДА

Как ни крути, наибольшее внимание общественности завоевала история, связанная с самым громким проектом года. Речь, конечно же, о благоприятном для **Valve Software** исходе судебной тяжбы с **Vivendi Universal Publishing** за то, что последняя распространяла игры разработчика по компьютерным клубам без отчислений надлежащих роялти. Буквально на днях Окружной суд Сиэтла постановил, что Vivendi должна. Сколько должна, пока не известно, поскольку размер ущерба разработчиками еще не установлен. Но, напомню, что речь идет о целой линейке проектов, куда входят такие игры как *Counter-Strike*, *Counter-Strike: Condition Zero*, *Half-Life 2* и *Counter-Strike: Source*. Так что сумма, предположительно, будет немаленькой.

Напомню, что создатели Гордона Фримена подали на своего издателя в суд в августе 2002 года в ответ на иск со стороны Vivendi, обвинивший разработчиков в мошенничестве – скрытии истинного предназначения системы интернет-активации Steam. Все дело в том, что Steam способна служить еще и инструментом распространения продукции Valve через интернет, минуя издателя, а для VUG такая практика чревата прямой потерей денег.

Кроме того, в суде все еще лежит второй иск Valve к Vivendi. Последняя в свое время, дожидаясь решения суда по своему иску к разработчикам Half-Life, необоснованно задержала выход игры Counter-Strike: Condition Zero, отчего она опоздала к рождественскому сезону и, по мнению разработчика, собрала меньше денег, чем могла. А упущенная выгода – серьезное обвинение в Штатах.

ПРОВАЛ ГОДА

Одна из интриг года – **Phantom**, загадочная приставка от **Infinium Labs**, изначально призванная ни много, ни мало – объединить в себе простоту использования консоли и архитектуру ПК. Выход «чуда света» был назначен на 24 ноября 2004 года. Сама идея нового игрока на рынке абсолютно всем казалась абсурдной. В то время как дорогущий **Xbox**, ежемесечно расходя миллионы долларов **Microsoft**, с треском проваливается на рынках Восточной Азии, никому неизвестная компания анонсирует якобы «авансом успешный» гибрид консоли и ПК, намереваясь вложить в разработку какие-то смешные 25 миллионов долларов США.

Не удивительно, что буквально каждый третий на этом рынке считал, что Phantom – миф и пустая траты денег инвестора. И, действительно – когда железка, наконец, была показана прессе, оказалось, что нам подсовывают средней мощности ПК с закрытой архитектурой, просто изначально подключенный к скоростному интернет-каналу. Кстати, сроки выхода снова перенесли – теперь это весна 2005 года.

За минувший год Infinium уже потратила «на разработку» 6,8 миллионов долларов. Запас наличности на будущий «финансовый год» – всего 22,9 тысяч долларов. И это в то время как для запуска *Phantom Game Service* (интернет-сервис, из-за которого, собственно и весь сыр-бор) и обеспечения продажи «стартовых» 10 тысяч приставок надо еще, в общей сложности, 22,2 миллиона долларов. Но денег не будет. Намедни первый кредитор, банк SBI USA обвинил Infinium Labs в невыполнении условий договора, и подал на компанию в суд. Bye-bye, Phantom?

ИГРА ГОДА

Выбрать лучшую игру года – вот уж действительно задачка не из легких! И ладно бы за все 12 месяцев вышла только одна игра, достойная и нашего, и твоего внимания! Так нет, разработчики будто сговорились, выкидывая на полки магазинов один за другим проекты самого высокого качества. Мы с удовольствием проходили их вдоль и поперек, смакуя каждый момент игры и не подозревая, какая мука ждет нас в конце года. Но деваться некуда, подведение итогов не терпит компромиссов, и редакция, вволю спорившись, постановила: лучшая игра 2004 года – **Half-Life 2**. Пускай мы ничего не знали о ней целых четыре года. Пускай шокирующие новости о выходе игры осенью 2003 года были омрачены ошеломительной кражей, после которой сырой продукт продавался на лотках наших одноглазых пиратов. Пускай в итоге ее выпустили на целый год позже. Не важно.

Ведь в конце-концов мы полу-

чили стопроцентный рафинированный хит. Шесть лет **Valve** работала на то, чтобы оправдать наши ожидания. А от сиквела такого знакового проекта, как **Half-Life**, ожидания могли быть только самые радужные. Разработчики не кричали на каждом углу о великолепном движке, потрясающей системе освещения и использовании потенциала самых последних графических карт на всю катушку. Они делали не движок, к которому наспех прикреплены наполненные монстрами уровни. Они делали Игру. Такую, чтобы цепляла намертво. Чтобы после первых минут че́лью уютно устроилась на коленях. Чтобы реальный мир перестал существовать, пока мы пробирались через мрачный Город 17 с монтировкой наперевес. И эта игра у них получилась. Идеально выдержаный стиль, гениальная работа художников, упорный труд левелмейкеров и аниматоров – все это сдобрено потрясающим графическим движком и кристально чистым звуком. Ну, а вдобавок к обычному сетевому режиму – гениальная **Counter-Strike**, поставленная на рельсы Source. У **Half-Life 2** нет ни единого шанса пройти мимо первого места в нашем рейтинге. Поприветствуем лучшую игру 2004 года!

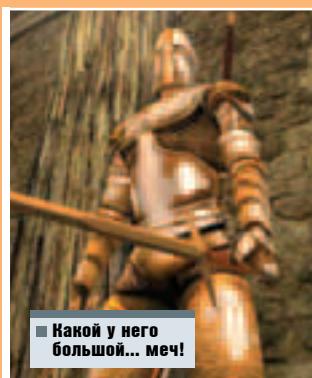
9.0





Сыграем в карты на раздевание?

Yu-Gi-Oh! – так называется знаменитая японская манга, которую художник **Казуки Такахаси** (Kazuki Takahashi) рисует с 1996 года. Комикс о древней египетской игре, магии и мифологических чудовищах имел такой оглушительный успех, что созданная по ее мотивам карточная игра быстро стала известной во всем мире. Одноименный полнометражный мультфильм сделал приличную кассу не только в Японии, но и в США. На волне популярности компания **Konami** запускает онлайновую версию карточной игры. Выход **Yu-Gi-Oh! Online** запланирован на весну.



Какой у него большой... меч!

Мрачная MMORPG с мрачным названием **Mourning** (в девичестве известная как **Realms of Torment**) должна была выйти в свет в конце 2004 года, но задержалась в пути. Сkeptики предполагали, что игра вообще не доживет до релиза – слишком уж велика конкуренция среди фэнтезийных саг в средневековом антураже. Однако Mourning все-таки будет запущена. Случится это безрадостное событие 25 февраля 2005 года. **Limitless Horizons**, создатели «Траура» (именно так переводится Mourning), не сомневаются, что их детище ожидает светлое будущее.

НЕ БУДИТЕ СПЯЩЕГО ХАЛКА



■ Зеленый великан требует адвоката.



В мире бизнеса люди почему-то крайне неравнодушны к чужим доходам. Если две компании зарабатывают на одной идее, то обе считают, что конкурент ворует у нее деньги. И торопятся в суд. Так, медиахолдинг **Marvel**, публикующий по всему миру комиксы о Человеке-Пауке, Халке, Сорвиголове и прочих Людях Икс, обратилась с иском к компании **NCsoft**. Чего, в общем-то, давно ждали – не могло руководство Marvel спокойно смотреть, как корейцы зарабатывают деньги на глобальной онлайновой ролевой игре под названием **City of Heroes**. Было бы желание посудиться, а повод для иска всегда найдется. Им стал генератор персонажей игры, позволяющий создать любого мыслимого супергероя. В том числе Человека-Паука, Халка, Сорвиголову и прочих Людей Икс. «Куда катится мир, ес-

ли в СоН можно сделать зеленого гиганта, который выглядит и движется, как Халк?! И кто разрешил создавать героя, так похожего на Росомаху?» – возмутились в Marvel. Теперь компания требует прекратить беззаконие и перестать использовать «раскрученных» персонажей. Взамен на денежную компенсацию, главный на планете продавец комиксов обещает впоследствии подумать о возможности лицензирования героев Marvel в *City of Heroes*.

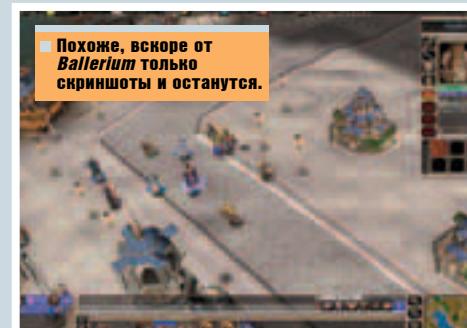
Пока адвокаты NCsoft, забыв про сон и еду, готовятся к процессу, ответ Marvel дала студия **Cryptic Studios** из Сан-Хосе, которая, собственно говоря, занималась разработкой СоН и изготовила вызвавший разногласия генератор персонажей. В компании уверены, что обвинения беспочвенны, а у дела нет будущего в суде.

■ «Кто тут на нас в суд подал?!»



НЕУДАЧА «ВЕДУЩЕГО РАЗРАБОТЧИКА»

Израильская компания **Majorem**, гордо заявляющая с веб-страницы о главной цели своего существования: «стать ведущим разработчиком онлайновых игр», шепотом призналась в том, что свернула все работы над



■ Похоже, вскоре от Ballerium только скриншоты и останутся.



■ Sos! Sos! Sos! Кто-нибудь, спасите Ballerium!

глобальной онлайновой стратегией **Ballerium**. Причина тривиальна: деньги кончились. После того, как тайваньские партнеры отказались продлить финансирование разработки, интересный проект был заморожен до лучших времен, которые, вероятнее всего, не наступят никогда. Израильтяне нес-

колько месяцев обивали пороги многих потенциальных спонсоров, но средств на счету не прибавилось.

Что мы потеряли? Геймеры лишились мрачного мира с альтернативной историей, гибкой социальной моделью и реалистичной экономикой. Цель каждого игрока – построить врата в другую реальность и бежать. Спонсорам эта концепция показалась странной и непривычной, а потому неперспективной.

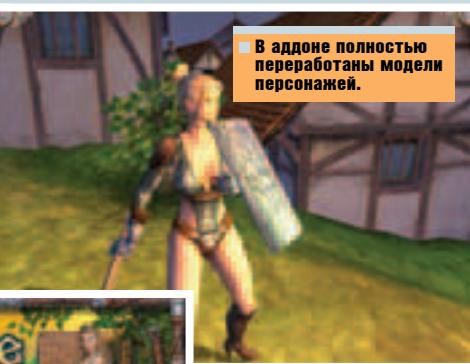
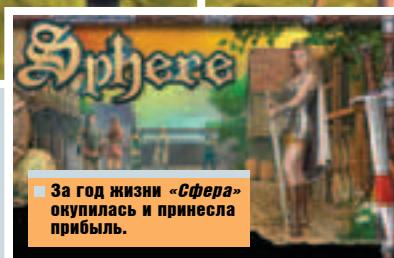
Сейчас Majorem выставила на продажу технологическое ядро Ballerium. Авось, кто-нибудь, да купит продукт будущего ведущего разработчика онлайновых игр.

■ ОЧЕНЬ ВАЖНАЯ СФЕРА



«Сфера», нашему первоходцу в мире коммерческих MMORPG, исполнился годик. Можно как угодно отзываться об этой игре, хвалить или ругать, но одно бесспорно: малец познакомил десятки тысяч россиян с глобальными онлайновыми ролевыми играми. За год в «Сфере» побывало 50 тысяч человек. Небольшая цифра по сравнению с числом подписчиков *Star Wars Galaxies* или *City of Heroes*. Однако этого хватило, чтобы полностью окупить затраты «Никиты» и «1С», разработчика и издателя MMORPG. Событие стало поводом для произнесения многих пафосных речей о российском будущем онлайновых ролевых игр в целом и «Сфере» в частности.

– Первая российская MMORPG, и об этом теперь можно говорить с полной уверенностью, состоялась, – заявил руководитель направления игровых и мультимедийных продуктов фирмы



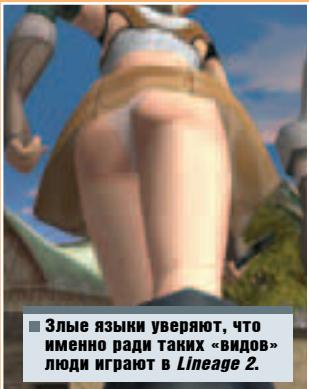
«1С» Юрий Мирошников.

– Мы удовлетворены результатами совместной работы с коллегами из «Никиты» и «Яндекса», планируем и далее продолжать взаимовыгодное

сотрудничество во всех направлениях – и в игре, и в сфере развития, и продвижения жанра MMORPG в России!

К празднику подоспел и второй аддон к «Сфере», озаглавленный «Материк власти». Он добавил в игру новый материк Феб и – о, чудо! – предложил геймерам полностью переработанные модели персонажей. Появилась и дюжина новых профессий: наемный убийца, инквизитор, друид, крестоносец, мастер стали, высший маг, варвар, вор, охотник, оружейник, кузнец и чародей.

Не забудьте: на материке власти можно оказаться только при наличии на винчестере полной версии оригинальной игры.



Две азиатские компании – **Square-Enix** и **NCsoft** – отчитались о своих доходах, нажитых, по большей мере, благодаря онлайновым играм. Японцы за первые шесть месяцев 2004 года наторговали на 24,3 млрд. йен (180 млн. евро). Доход превысил аналогичный показатель 2003 года на 23,6%. Оно и не удивительно – *Final Fantasy XI* на сегодняшний день насчитывает 550 тысяч активных подписчиков. Именно их деньги составили львиную долю прибыли Square-Enix. Южнокорейская компания NCsoft отрапортовала о доходах за третий квартал прошлого года. За три месяца про-



■ ПОСЛЕДНИЕ МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ



В конце 2004 года компания «Акелла» подписала соглашения с компанией **Ubisoft** о распространении на территории России глобальной онлайновой ролевой игры *EverQuest II*. Так что если «Сфера» уже навязла на зубах, пожалуйста – заморской деликатес. Теперь и мы узнаем, что представляет собой «эверкрэк» (так прозвали *EverQuest* за быстрое, почти наркотическое привыкание). *EverQuest II* выйдет на английском языке с русской документацией. Месячная доза «наркотика» обойдется тебе в 15 долларов.

Одним *EverQuest II* дело не ограничилось. Вышеупомянутые компании договорились и о распространении в России другой, не менее знаменитой



MMORPG. Фанаты серии *Final Fantasy* могут откупоривать шампанское, ведь вскоре и им станет доступна одиннадцатая, онлайновая часть сериала. Отличительная черта *Final Fantasy XI* – для нормальной игры не требуется ни мощная машина, ни высокоскоростное интернет-соединение.

Если экспансия западных игр продолжится такими же темпами, то вскоре и о *City of Heroes*, и о *Star Wars Galaxies* мы будем знать не понаслышке, а по собственному опыту.

дажи выросли аж на 73 процента и составили 56,6 миллионов долларов! В успехе повинна онлайновая ролевая игра *Lineage 2*, которой верны свыше 4,5 миллионов игроков.

Многие другие азиатские игроны с завистью следят за успехами Square-Enix и NCsoft. К примеру, китайская студия **Object Software** решила полностью переключиться на онлайновые проекты и анонсировала сразу две MMORPG: *World of Qin 2* и *Gate of the Dragon Online*. В планах китайцев – мировое господство. На меньшее не согласны.

В бизнес-мире все серьезнее относятся к флэш-играм. Если раньше они в своем подавляющем большинстве делались непрофессионалами и выкладывались в интернет с пометкой «вот, сваял от нечего делать», то теперь флэш-игры используются для продвижения брендов на рынок. Простой пример: запускается сайт, посвященный голливудскому фильму. До премьеры картины еще два-три месяца, но надо же как-то создавать ажиотаж! Для этого продюсеры заказывают недорогую, но качественную флэш-игру, а потом вывешивают ее на сайте фильма. Мол, играйте, проникнитесь атмосферой грядущего хита. Часто флэш-игры выпускаются в перерывах между двумя частями фильма или «большой» игры – как подарок фанатам. Ну и сами фэнзы в долгу не остаются, делают флэш-сиквелы, триквелы и приквелы.

Текст: Иван «Nemezido» Гусев

ИГРА В ПОДАРОК

Получать подарки всегда приятно...



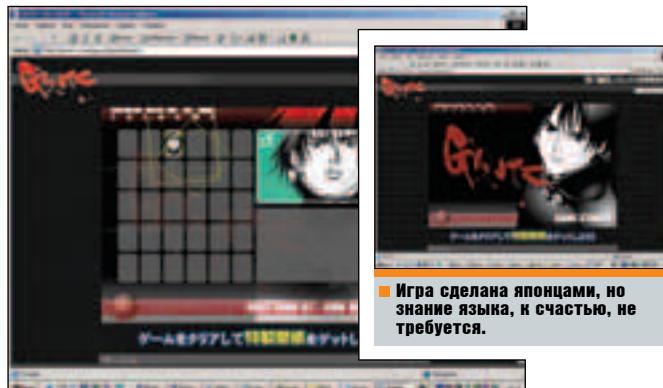
GANTZ

<http://annex.s-manga.net/game/gantz/>

Если слово **Gantz** для тебя знаком с одной увлекательнейшей приключенческой историей. **Gantz** – это манга (читай: японский комикс) и однотипный аниме- сериал, необычайно популярный во всем мире. Герои **Gantz** стали заложниками удивительной комнаты, куда попали после своей смерти. У них есть шанс вернуться к прежней жизни, но для этого надо набирать очки в нелепой игре. Сто очков – билет на свободу. Думаешь,

слишком маленькая цена? Геймплей флэш-игры очень напоминает игровой процесс **Memory Blocks**, но есть несколько отличий. Чтобы победить инопланетного монстра, мало открыть две одинаковых картинки. Надо сначала найти пистолет, а потом и самого злодея... Удачи в поисках пути освобождения!

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



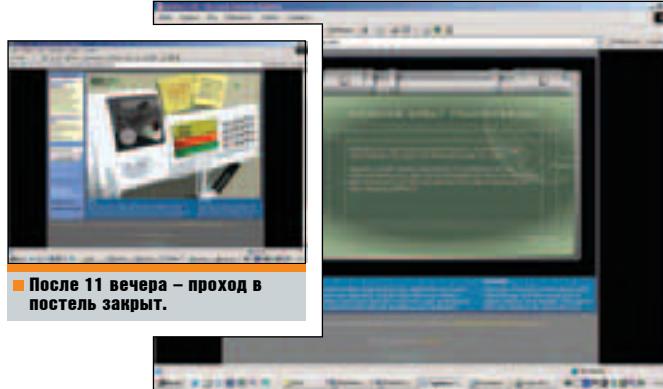
SPLINTER CELL

www.freeworldgroup.com/games/splinter/splinter.html

Смешная флэш-игра, выпущенная накануне релиза **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. У Сэма Фишера (Sam Fisher) проблемы. Он засиделся до ночи в баре с друзьями, изрядно «принял на грудь» и наконец-то решил вернуться домой. Беда в том, что дома спит его подружка, и не дай Бог ей ее разбудить. А Сэм, как назло, забыл ключи. Теперь он должен тайком пробраться в дом, достичь своей спальни и

лечь спать, не потревожив любимую. В случае провала операции подруга вышвырнет супершпиона за дверь с криком: «Иди, спи там, где пил!». Подходим к дому, из снайперки гасим фонарь над входной дверью, отмычкой взламываем замок, входим, дальше сигнализация... «РС ИГРЫ» рекомендуют!

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



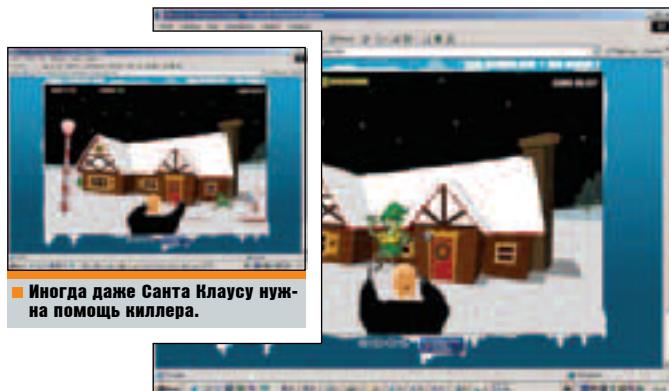
HITMAN 2 CHRISTMAS GAME

www.eidosinteractive.com/hitman2_christmas/game.htm

Игра была заказана известной компанией **Eidos Interactive** в поддержку проекта **Hitman 2: Silent Assassin**. На сей раз «сорок седьмой» спасает... Рождество. Дело в том, что эльфы, помогающие вечно добруму Санта Клаусу паковать подарки, совсем отбились от рук. То ли зарплату им стали серьезно задерживать, то ли надоело трудиться в праздничный день – не столь важно. Эльфы начали ломать подарки

для детишек и сжигать их в костре (подарки, естественно, а не детей). Санта Клаусу пришлось сделать один очень важный звонок, и «сорок седьмой» незамедлительно пришел на помощь. Стреляя по-македонски, он борется за Рождество во всем мире, а подные позеленевшие эльфы падают на снег, фонтанируя кровью. Merry Christmas, kids!

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



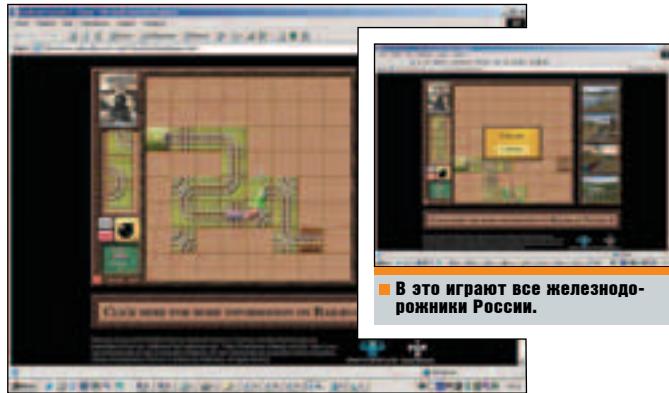
RAILROAD TYCOON 3

<http://www.railroadtycoon3.com/rt3/us/downloads/game.html>

Railroad Tycoon 3 – это флэш-вариация на популярную железнодорожную тему. Игра выпущена в рамках рекламной кампании PC-версии проекта студии **PopTop Software Inc.** Впрочем, в нашем случае симуляторная и стратегическая части отсечены за элементарной недобросовестностью. Игра чем-то напоминает паззл про водопроводчика – железнодорожные пути необходимо развернуть и поставить таким образом, что-

бы поезд без проблем прибыл из пункта «А» в пункт «Б» (вспоминай школьные уроки математики). Дополнительные очки набираются при помощи бонусов, щедро разбросанных создателями по игровому полотну. В целом, проект не представляет собой ничего особенного – поделка, способная позабавить тебя минут десять.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



BARBARIAN: BACK TO THE FIGHTING

<http://www.visualmedia.ru/swf/barbarian/hardversion.html>

Cозданная российской компанией **VisualMedia**, игра является ремейком 2D-файтинга **Barbarian**, выпущенного в далеком 1987 году для платформы **ZX-Spectrum**. Два Конана-варвара выясняют отношения на мечах, причем, парни явно знают и любят свое дело: блокируют стремительные выпады, уклоняются, норовят неожиданно пнуть ногой в живот или искусным ударом снести голову противнику. Приятно порадовал искусств-

ственный интеллект – враг не стоит столпом, ожидая неминуемой смерти, а яростно сопротивляется. Самый кайф начинается, когда играешь вдвоем с другом за одним компьютером. Тут уж эмоции бьют через край. Только не пытайся повторить процесс отрубания головы в реальной жизни. Это только на экране все так смешно.

→ Игра в оффлайне: Да
Оценка: 4



Прежде чем читать эту статью, давай договоримся об одном. Забудь о своих предубеждениях. Браузерная игра не значит «просто», «банально», «некрасиво». Игра на Flash – это не интерактивные *Happy Tree Friends*, где можно выбрать, что сделать с несчастным животным – порвать, поджечь или повесить. Игра, о которой сейчас пойдет речь – это не то, о чем мы пишем в разделе «Флэш-рояль». Это на порядок лучше. Так что настраиваемся на серьезный лад и читаем дальше.



Текст: Эдуард Лухт

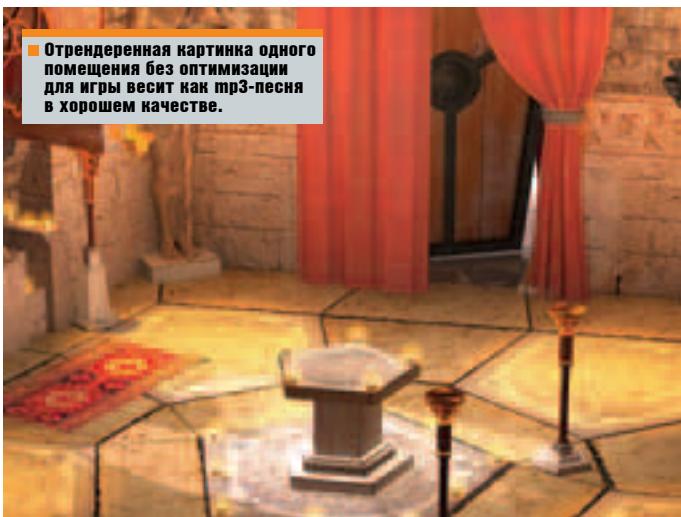
ПЕНТАКОР. ВЛАДЫКИ ГРАНЕЙ ЖИЗНЬ НА ГРАНИ

| | |
|--|--|
| | ЖАНР ИГРЫ |
| | Глобальная ролевая стратегия |
| | ИЗДАТЕЛЬ |
| | «Мобос» |
| | РАЗРАБОТЧИК |
| | «Мобос» |
| | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Не ограничено |
| | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.pentacore.ru |



Многопользовательские игры – это будущее нашей индустрии. Все чаще и чаще акцент в новых хитах делается именно на онлайн-составляющую. Количество MMORPG-проектов растет день ото дня. Их столько, что за каждого игрока ведется нешуточная борьба. Гораздо спокойнее дела обстоят в нашей стране, где качественный интернет – это редкость даже для крупных городов. Нам бы что-нибудь попроще в плане требований и, в то же время, позволяющее в плане игрового процесса. Вполне вероятно, что игроки найдут все это в новой пошаговой онлайновой стратегии с ролевыми элементами *«Пентакор. Владыки граней»*.

Превью этого проекта мы писали в прошлом номере, когда игра находилась в стадии закрытого тестирования. И вот, наконец, *«Пентакор»* стал доступен всем желающим. За это время разработчики успели изменить очень и очень многие вещи, а некоторые детали стали более ясными. Повторяться не хочется, поэтому давай поговорим именно об изменениях и новых деталях. А всю информацию о базовых



элементах игрового процесса ты можешь уз-
нать из прошлого номера.

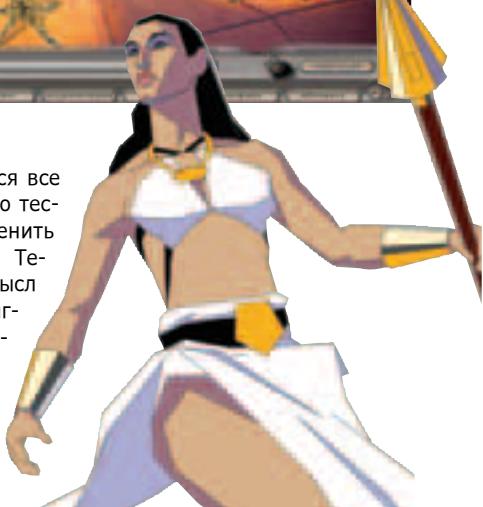
■ ПОСТРОИМ ДОМ...

Принципиально новых вещей в плане строительства в «Пентакоре» не появилось. Отныне значительно увеличены сроки производства всех деталей. Во время бета-тестирования основной задачей была проверка всех элементов игры, поэтому скорость строительства была в четыре раза больше обычной. Сейчас один тур длится ровно час. И если создание первых кристаллов займет не больше десяти минут, то некоторые вещи на высоком уровне развития могут строиться в течение суток. Это позволяет соблюсти баланс и уравнивает время, которое нужно проводить за игрой на разных этапах. Возможностей со временем становится гораздо больше, но и время на их реализацию нужно тоже больше.

В любом случае, если ты любишь динамичные, простые и быстрые проекты – «Пентакор» не для тебя. Ведь это не активная игра, в которой можно проводить по несколько часов подряд – кто больше времени тратит, тот и быстрее раз-
вивается. Здесь важнее периодичность прису-
ствия и продуманное развитие.

■ ...И БУДЕМ ЖИТЬ

С каждым днем в «Пентакор» добавляются все новые и новые фишки. В конце открытого тести-
рования появилась возможность оценить преимущества профессионального роста. Тес-
теры для оружейников и ювелиров есть смысл выставлять свои товары на продажу – в иг-
ре реализованы поединки, где все это добро активно используется.
Более привлекательной стала и профессия торговца. Остальные игроки не смогут за-
ниматься торговлей за пределами своего полиса. Хотя полисы и населяют аж 125 че-



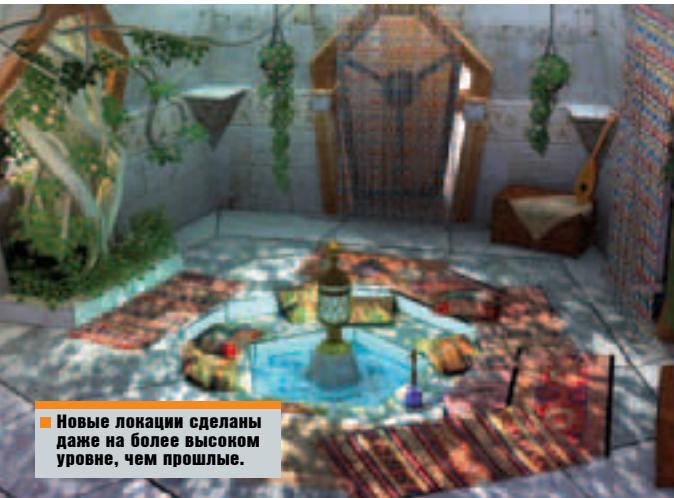
■ ДРУГИЕ

Браузерные игры (грубо говоря, для игры в которые достаточно зайти на сайт проекта) и, в частности, про-
екты с использованием технологии Flash, в нашу время – не редкость. Но лично я до знакомства с «Пен-
такором. Владыки граней» не подозревал, сколько воз-
можностей предоставляет такой вид игр. «Бойцовский
клуб», «Точка отсчета», «Территория» не используют и
третьей их части. В сравнении с «Пентакором» они про-
игрывают по всем параметрам: и по графику, и по уве-
лекательности игрового процесса, и по возможностям
взаимодействия с другими игроками.





■ Все локации полностью прорисованы в пакетах трехмерной графики.



■ Новые локации сделаны даже на более высоком уровне, чем прошлые.

СОЗДАТЕЛЯМ



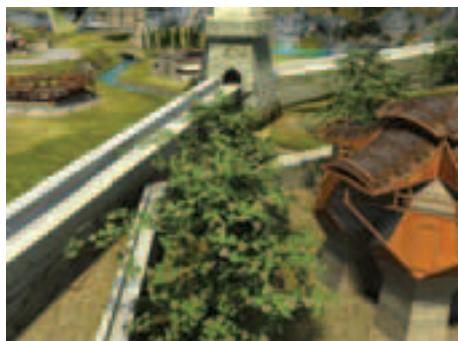
■ Разработкой «Пентакор. Владыки Граней» занималась питерская студия «Мобос». Часть сотрудников этой компании участвовала в разработке игры «Сфера судьбы» (не путать со «Сферой» от «1С»).

ловек, найти какую-то конкретную вещь будет непросто. Представители других профессий должны изучать каждый рынок по отдельности, что занимает очень много времени. Только торговцы могут просматривать и покупать выставленные на всех рынках вещи, не выходя из своего замка. Их основная цель сводится к перепродаже вещей с наценкой и покупке товаров на заказ. В целом экономическая составляющая проекта вызывает некоторые опасения. В обычных онлайновых играх получить какую-либо вещь можно несколькими способами: выбрать из монстра (чем лучше вещь, тем выше уровень монстра, из которого она может выпасть, и меньше вероятность этого), сделать ее из определенных материалов (которые можно либо выбрать у монстра, либо купить), приобрести в магазине или у других игроков. В «Пентакоре» же всего два варианта: сделать самому или купить у других. Это порождает сразу несколько проблем: нет ценового ориентира и нет баланса, который бы достаточно четко согласовывал между собой уровень развития игрока, его возможности достичь определенные вещи и то, чем он занимается. К примеру, если в каком-нибудь RPG-проекте у тебя есть персонаж десятого уровня, то ты можешь купить такие-то вещи и убивать таких-то монстров. Вещи лучше ты не можешь ни купить, ни выбрать из монстров, потому что они не соответствуют твоему уровню. В «Пентакоре» все это будет достаточно хаотично. Разработчики не стали вносить в игру инструменты для регулиро-

вания рынка. Добиться гарантии того, что, купив вещь за определенную сумму, ты впоследствии сможешь заработать больше денег, чем потратил, нет и быть не может. Значит, вполне возможно, что рынок вместе с оружейниками и ювелирами будет простоять без дела... Есть сомнения и насчет пользы от шпионов. Начиная с определенного уровня развития, у игроков появляется возможность приобретать и ставить на свой замок защитное заклинание от шпионов. Конечно же, те, кому есть что охранять, обязательно будут ими пользоваться. Это может привести к тому, что профессия шпиона превратится в не самое интересное времяпрепровождение мелкого воришки.

ПРИПЕВАЮЧИ!

Впрочем, у разработчиков должно получиться урегулировать все эти сомнительные моменты и сделать действительно интересный проект. Ведь они не собираются останавливаться на достигнутом, и даже после релиза будут добавлять новые возможности и исправления в игру. К примеру, разработчики уже сейчас начинают реализацию квестов, за выполнение которых игроки получат уникальные артефакты или большое количество ресурсов. Появились в «Пентакоре» и рейтинговые поединки, в которых можно быстро разрешить конфликт с другими пользователями. Возникает вполне закономерный вопрос – а зачем нужно все это делать? Зачем выполнять квесты, участвовать в поединках и так далее? Зачем разви-





вать свой замок? К чему все эти политические игры и объединения в номы? Причин несколько, но главная – игра по-настоящему увлекает и затягивает. «Пентакор» – это как небольшая жизнь, которая течет параллельно с реальной. Тебе небезразлична судьба нома, полиса, государства, в котором ты живешь. Тебе на самом деле важно, чтобы твой дем стал первым, у кого появится титан, для создания которого необходимо участие десяти человек. За возможности править идет нешуточная борьба, а неудавшихся правителей никто не мешает свергнуть с престола. Ты гордишься тем, что поставляешь оружие всему полису. Тебе льстит, что номарх носит именно твои артефакты. В «Пентакор» действительно лучше один раз вдумчиво поиграть, чем десять раз о нем прочитать и услышать.

■ ТВОРIM ЧУДЕСА НА FLASH

Оказывается, с помощью технологии Flash можно делать безумно красивую графику. Все домики, деревья, предметы и прочее сначала обрисовываются в трехмерном редакторе, а потом из них создаются 2D-картинки, которые попадают в игру. В итоге получается очень детализированная и симпатичная графика. Удивительно! Трафик при этом расходуется достаточно экономично: в среднем за час у меня набегало не больше мегабайта. Обладателей модемного соединения и старых компьютеров «Пентакор» тоже порадует. Игра на модеме не является невыносимой пыткой, все работает достаточно быстро, а системные требования позволяют играть

на компьютерах многолетней выдержки. Обрати внимание на скриншоты и сравни их с теми, что были в прошлом номере. Разработчики заметно изменили в лучшую сторону интерфейс и полностью перерисовали интерьер замков, а также некоторые предметы. Теперь помещения стали более аутентичны, и радуют глаз.

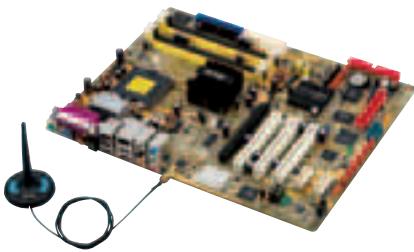
■ MONEY FOR SOMETHING

Решен вопрос с оплатой игры. Существуют два сервера: для бесплатной игры и для оплачиваемой. Первый месяц ты получаешь бесплатно, но играть можешь только на отдельном сервере с урезанными возможностями. Если после этого ты решишь оплатить игру, то твой замок переносится на оплачиваемый сервер. Если нет – аккаунт блокируется.

Оплатить «Пентакор» можно будет разными способами. Во-первых, в определенных торговых точках продаются специальные конверты с руководством, описанием и пин-кодом. Во-вторых, электронные способы оплаты (кредитки, WebMoney и так далее). В-третьих, банковские переводы. В-четвертых, аккаунт можно оплатить игровыми деньгами.

Короче говоря, способов оплаты на самом деле масса. Предлагаю тебе зайти на сайт «Пентакора», поиграть и самому понять, хочешь ты их использовать, или нет.





«ЗАРЯЖЕННАЯ» ПЛАТА ОТ ASUSTEK

ASUSTeK выпустила продвинутую материнскую плату для не менее «продвинутых» процессоров **Intel Pentium 4 Extreme Edition**. Новинка **P5A-D2-Premium** оснащена разъемом формата *LGA775* и базируется на новейшем системном чипсете **i925XE**. Как можно догадаться из названия, этот чипсет является вариацией анонсированного осенью **i925** и предназначен он исключительно для «экстремальных» Pentium'ов. В принципе, **Intel** могла продолжать использовать старый чипсет **i875P**, но, чтобы как-то оправдать космическую стоимость Pentium 4 Extreme Edition, необходимо было внести некоторые технические новшества, в частности, системную шину в 1066 MHz, подружить с которой i875P было технически сложно и нерентабельно. Выпуск псевдономового i925XE позволил внедрить более скоростную шину, тем самым увеличив тактовую частоту. Правда, кому это выгодно – спорный вопрос. По первым тестам, появившимся в Сети, новый Pentium 4 XE показывает лишь чуть большую производительность, чем предшественники. Но для производителей материнских плат это лишний шанс продемонстрировать свои hi-end-модели, чем и воспользовалась ASUSTeK. Ее новинка P2AD2-Premium оснащена по последнему слову техники: разъем PCI Express, поддержка памяти **DDR2 533/711**, система динамического разгона процессора, действующая путем изменения коэффициента множителя, оптимизирующая тайминги памяти технология *Hyper-Path*, и многое другое. Трудно сказать, будет ли эта модель выпущена в большом количестве, но если кто-то и решится приобрести себе **Pentium 4 XE 3.46 GHz** всего за 999 долларов, то лучшим дополнением к нему, несомненно, будет ASUSTeK P2AD2-Premium.



ЗВЕРСКИЙ КУБИК SOLTEK

На сегодняшнем пестром рынке barebone-систем каждый производитель пытается наделить свою продукцию какой-то оригинальной чертой, так как конкурировать, имея на руках практически идентичные модели, просто экономически невыгодно. Например, **ASUSTeK** выпускает в основном устройства, напоминающие больше стильный DVD-плеер, нежели полноценный компьютер. Конечно, это накладывает некоторые ограничения на расширяемость системы, но в магазине эти модели просто не могут не привлечь внимания покупателей. **MSI**, активно совершенствующая свою линейку **MEGA**, старается снабдить ее как можно большими функциональными возможностями, вроде работы в режиме музыкального центра, телевизора и караоке. Тайваньская компания **Soltek**, недавно пришедшая на этот новый для себя рынок, специализируется на выпуске сверхмощных компьютеров в стандартных для barebone-систем корпусах. Так и ее новинка **QBIC EQ3901** несет в себе материнскую плату на основе чипсета **VIA K8T800 Pro** и поддерживает любые процессоры **AMD Athlon 64 Socket 939** вплоть до топовой модели с рейтингом 4000+, которая на сегодняшний день является самым мощным процессором для настольных компьютеров. Максимальный объем оперативной памяти составляет 2 Gb, а слот AGP 8X позволяет установить любую внешнюю видеокарту, вплоть до мощнейших **Radeon X800 XT** и **GeForce 6800 Ultra**. Разъем PCI не разочарует любителей качественного звука – в него без проблем можно установить современную аудиокарту уровня **Creative Audigy**. Одним словом, QBIC EQ3901 не имеет никаких отличий от настольного PC, при этом занимает намного меньше места и оборудован специальной системой охлаждения, которая работает тише большинства кулеров для обычных компьютеров.



5 ГИГАБАЙТ В МИНИАТЮРЕ

Ультракомпактный MP3-плеер под название **ZenMicro** выпустила компания **Creative**. Несмотря на свои крохотные размеры 80x51x10 mm, он оснащен столь же миниатюрным пятигигабайтным жестким диском, которого вполне хватит для записи нескольких тысяч песен.



МОБИЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАСТОЛЬНОМ РС

Собрать бесшумный и экономичный в энергопотреблении PC поможет новинка от компании **DFI** – материнская плата **855GME**.

- **MGF**, построенная на основе мобильного чипсета **i855GME**. Она предназначена для работы с любыми процессорами **Pentium M** и **Celeron M**, которые, как известно, не требуют продвинутых систем охлаждения и мощного блока питания.



«СЕМЕРКА» BMW НА СТОЛЕ

Лучшим компьютерным новогодним подарком автолюбителю будет комплект из клавиатуры и мыши **BenQ x730**, созданный компанией в сотрудничестве с дизайнерским отделением **BMW**.



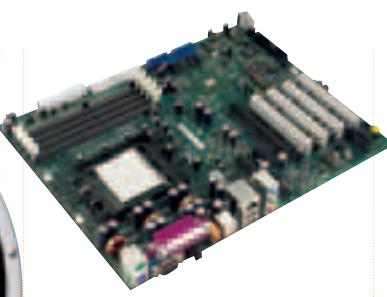
ATI VS NVIDIA: ВОЙНА ПО ВСЕМ ФРОНТАМ

Канадская ATI вступила в новое сражение со своим извечным конкурентом – nVidia. Местом действия стал рынок чипсетов для процессоров AMD, для которых ATI выпустила Radeon Express 200G – набор системной логики с поддержкой шины PCI Express. Кто победит, сказать трудно: на первый взгляд, Radeon Express 200G является бюджетным решением, тогда как у nVidia в запасе есть и недорогой nForce 4, и «заряженный» nForce 4 SLI.



NVIDIA ДЕЛАЕТ ШАГ ВПЕРЕД

Еще несколько месяцев назад компания Intel анонсировала новое семейство чипсетов для своих процессоров с поддержкой технологий следующего поколения, в частности, высокоскоростной универсальной шины PCI Express и памяти DDR2. Что касается AMD, то, несмотря на то, что компания один за другим выпускает мощные процессоры, платформа в целом несколько устарела. Поправить ситуацию вполне может новая линейка наборов системной логики nForce 4 от компании nVidia. Она представлена тремя моделями: nForce 4, nForce 4 Ultra и nForce 4 SLI. Как можно догадаться из названия, самый простой, лишенный модных аббревиатур, nForce 4 будет в основном использоваться в бюджетных материнских платах, причем, предполагается выпуск моделей как в форм-факторе Socket 754, так и Socket 939. Однако, несмотря на то, что это самый «скромный» вариант нового чипсета, он обладает поддержкой перспективной шины PCI Express, поэтому имеет шанс стать основой недорогих, но современных системных плат. nForce 4 Ultra будет стоить ощутимо дороже, и платить мы будем, скорее всего, лишь за поддержку футуристического разъема Serial ATA 2 и шины HyperTransport, работающей на частоте 1 GHz. Действительно интересной моделью является nForce 4 SLI: материнские платы на основе этого системного чипсета будут обладать двумя разъемами PCI Express, что позволит одновременно устанавливать две видеокарты nVidia GeForce для работы в спаренном режиме, ощутимо увеличивающем производительность практически во всех трехмерных приложениях.



АКУСТИКА ДЛЯ ЭСТЕТОВ

Многие пользователи сегодня, выбирая компьютерную акустику, в первую очередь обращают внимание не на какие-либо технические параметры, а исключительно на внешний вид. Неважно, грамотно они поступают, или нет: производители быстро сориентировались в изменившейся обстановке и одну за другой анонсируют новинки, отличающиеся сверхнеобычным и даже спортивным дизайном. На сей раз привлечь внимание покупателей собирается компания Creative, известная всему компьютерному миру как создатель аудиокарт серий SoundBlaster, Live, Audigy. Ею была представлена новая серия стереосистем под названием I-Trigue, в которую входят как недорогие модели формата 2.1 (2 колонки + сабвуфер), так и продвинутые 5.1-варианты для создания домашнего кинотеатра с весьма причастным качеством звука. Внешне I-Trigue действительно впечатляет: новинка выполнена в стиле «хай-тек», в дизайне колонок и сабвуфера преобладают серебристые округлые детали, система будет отлично сочетаться с современным жидкокристаллическим монитором или ноутбуком. Каждая колонка оснащена тремя мини-динамиками, за счет чего инженерам Creative удалось добиться качественного воспроизведения всего спектра частот, от низких до высоких. При этом вся «начинка» неплохо уместилась в компактном корпусе. Поставки I-Trigue на российский рынок начнутся уже скоро, и, возможно, ко времени появления журнала в продаже на полках магазинов эта линейка будет представлена целиком, от бюджетных 2.1-вариантов до достаточно дорогих комплектов класса 5.1.

ПЯТАЯ ПО СЧЕТУ ПАЛЬМА

Компания palmOne, производитель известных КПК под маркой Palm, выпустила свое долгожданное творение – наладонник Tungsten T5. Его отличают большой экран с разрешением 480x320 и 160 Mb встроенной энергонезависимой памяти. В отличие от предыдущего флагмана линейки Tungsten, модели T3, новинка значительно увеличилась в размерах, так как делать ее раздвижной (слайдером) разработчики посчитали нецелесообразным. Стоит сие удовольствие 399 долларов.



СДЕЛАНО ГЕЙМЕРОМ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Под именем самого успешного кибер-спортсмена Джонната «Fatal1ty» Уэндела (Johnathan Wendel) тайваньская компания ABIT намерена в скором времени выпустить материнские платы и видеокарты класса hi-end. Первенцем, скорее всего, станет модель на основе чипсета i925XE, о котором ты также можешь прочитать в этом выпуске новостей.



ЖЕЛЕЗНЫЕ ИТОГИ

ПОДВОДИМ ЖЕЛЕЗНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ 2004 ГОДА

Алексей Малашин, текст: test_lab

Уходящий 2004 год был исключительно богат на разнообразные железки, полезные для твоего многострадального ПК, а потому дел у нашей тестовой лаборатории было невпроворот. Ты и сам был тому свидетелем – в журнале за это время «отметились» буквально все новомодные компоненты, необходимые для сборки современного мощного игрового компьютера.

СПИСОК ОБОРУДОВАНИЯ

| | |
|--|--------|
| ■ Процессор Intel Pentium 4 3.2GHz | 210 \$ |
| ■ Материнская плата ASUS P4R800-V Deluxe | 100 \$ |
| ■ Кулер Zalman CNPS6500B-Cu | 40 \$ |
| ■ Видеоадаптер ASUS AX800 XT Extreme 256Mb | 600 \$ |
| ■ Жесткий диск Samsung SP0612N 60Gb | 60 \$ |
| ■ Монитор 17" Iiyama VisionMaster PRO 413 | 200 \$ |

Перебрав все изученное за этот год, мы выбрали для тебя шесть, на наш взгляд, лучших устройств, базовых компонентов для сборки мощнейшей игровой станции. И пусть с начала года некоторые модели успели слегка устареть, качественный уровень их на данный момент все равно превышает все, о чем ты мог мечтать, запуская тот же *Doom 3*. Ко всему прочему, они стали дешевле – это аргумент, как-никак! Итак, сейчас попробуем собрать из этих запчастей единое целое. Нам почему-то кажется, что ПК на такой внушительной основе должен, как минимум, заинтересовать настоящего геймера.

■ INTEL PENTIUM 4 3.2

Первый вопрос, который встает при сборке компьютера – на какой платформе его построить, Intel или AMD? Мы пришли к выводу, что для игровой машины нужна не маленькая печка, а приличный «Пентиум», который, поддерживает дополнительные наборы инструкций для обработки мультимедиа. Выбор не случаен, ведь Intel Pentium 4 3.2GHz с шиной 800MHz поддерживает новейшие технологии (NetBurst, HyperThreading, MMX, SSE2), к тому же на данный момент (со времени тестирования) цена заметно упала, и купить данную модель можно всего за 200 с небольшим долларов. Такой вариант, как нам кажется, подходит под определение оптимального соотношения цена / качество. Производительность процессора достаточна высока, и, имея такое кремниевое сердце в корпусе компьютера, можно будет насладиться как новейшими играми, так и прочими радостями домашнего мультимедийного центра. Кроме того, запаса производительности такого продвинутого «камушка» явно хватит на год вперед, что, согласись, немаловажно!

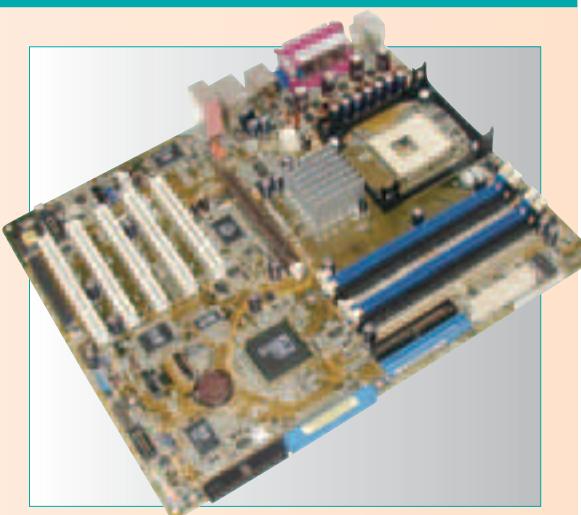


ХАРАКТЕРИСТИКИ

| | |
|----------------------------|------------------|
| Степпинг: | D1 |
| Ядро: | Northwood B (HT) |
| Технология изготовления: | 0.13 мкм |
| Число транзисторов: | 55 млн. |
| Площадь кристалла: | 131 кв. мм |
| Напряжение ядра, В: | 1.475–1.55 |
| Рассеиваемая мощность, Вт: | 82 |

ASUS P4R800-V DELUXE

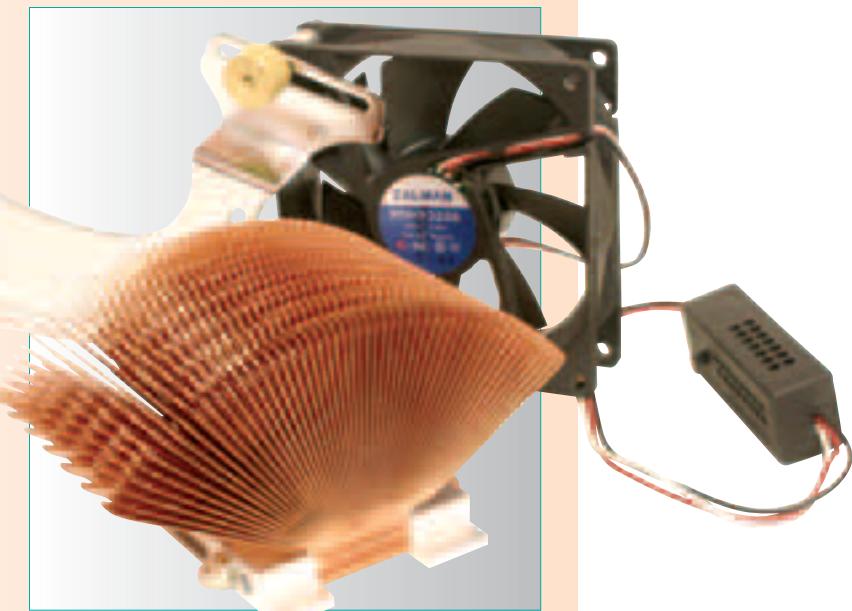
Выбор соответствующей материнской платы, которая будет способна реализовать весь заложенный в процессор потенциал, – дело архиответственное. И именно поэтому мы обычно предпочитаем не рисковать, а доверять проверенным товарам и маркам. Таким, например, как ASUSTeK и ее «мамка» P4R800-V Deluxe. Мало того, что данная плата поддерживает все самые модные фишки твоего процессора, так еще и имеет целых четыре посадочных места для установки памяти (конечно же, в режиме DUAL Channel DDR) общим объемом до четырех гигабайт. А еще встроенный шестиканальный звук с выводом сигнала на акустику с оптическим и коаксиальным входами, благодаря чему полное погружение в игру обеспечено. Скоростную загрузку операционной системы и приложений, обеспечивает контроллер UDMA ATA или Serial ATA с возможностью создания RAID-массивов уровня 0/1/0+1. А встроенные функции мониторинга и слежения за устройствами всегда расскажут о здоровье компьютера и не дадут ему испортиться. Кроме того, на борту имеется пять слотов PCI и один для подключения специализированного контроллера беспроводной сети.



| | |
|-------------------------|---|
| Чипсет: | ATI RADEON 9100 IGP (ATI IXP150) |
| Процессор: | P4 (Celeron) Northwood/Prescott/P4 Extreme Edition |
| FSB: | Intel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способность 6400 Mb/s на 800 MHz) |
| Дополнительные функции: | C.P.R., MyLogo2, CrashFree BIOS 2, Q-Fan, Multi-language BIOS, POST Reporter, Instant Music, EZ flash |

ZALMAN CNPS6500B-CU

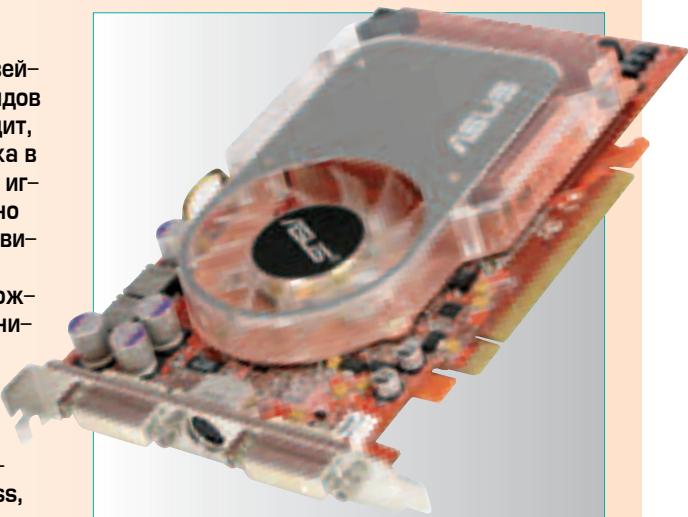
Для полного исключения возможности перегрева процессора потребуется хороший кулер (напомним, что это не просто вентилятор, а совокупность пропеллера и радиатора), лучшим же по сей день остается Zalman CNPS6500B-Cu. Полностью медный радиатор довольно велик (120x63x65 мм) и тяжел (около 898 г), поэтому стоит запастись свободным местом в системном блоке и исключить случайные толчки корпуса во избежание непоправимых последствий. Такая массивность позволяет отлично отводить рассеиваемую процессором теплоту, а поворот вентилятора во всех направлениях дает возможность выбрать оптимальное положение, чтобы обеспечить самый «холодный» режим. Вентилятор работает очень тихо, поэтому обратить особое внимание на данную модель стоит борцам за тишину при работе, а имеющийся регулятор вращения поможет добиться оптимального сочетания параметров шумность / охлаждение. Кулер будет интересен и оверклокерам, поскольку даже при значительной нагрузке (и повышении рабочих характеристик) температура остается в допустимых пределах.



| ХАРАКТЕРИСТИКИ | |
|---------------------|-------------------|
| Размер вентилятора: | 80x80 мм |
| Скорость вращения: | 1300–2500 об./мин |
| Уровень шума: | 20–32 дБ |
| Работа на отказ: | 50000 ч |

ASUS AX800 XT EXTREME

Производители игр не знают меры: новейшие хиты требуют постоянных апгрейдов компьютера, причем и полгода не проходит, чтобы не появилась какая-нибудь новинка в мире «железа». Что же важнее всего для игрока после процессора и памяти? Конечно же, видеокарта, ведь от нее напрямую зависит скорость обработки графики и, как следствие, комфортность времяпрепровождения за любимой игрой. Мы обратили внимание на детище канадской фирмы ATI, новейшую видеокарту серии Radeon X800 XT, правда, опять же, в исполнении немецкой компании ASUS. Данная карта предполагает использование перспективной разработки – шины PCI Express, поэтому дополнительное питание для этого маленького монстрика не требуется. К слову, этот «монстрик» способен обрабатывать до нескольких гигабайт данных в секунду, чего должно с хорошим запасом хватить на самые крутые на сегодняшний день игры. Комплектация всех изделий ASUSterK всегда была на высоте, так и здесь присутствует богатый «бонусный» набор: диски с программным обеспечением и играми, драйверы и – самое интересное – веб-камера!



ХАРАКТЕРИСТИКИ

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Чипсет: | ATI Radeon X800 XT |
| Память: | 256 Mb |
| Интерфейс: | PCI Express 16x |
| Охлаждение: | радиатор+вентилятор |
| Частота ядра: | 500 MHz |
| Частота памяти: | 500 MHz |
| Поддержка API: | DirectX 9.0, OpenGL 1.5 |

SAMSUNG SP0612N

Для надежного хранения информации требуется хороший жесткий диск – это общезвестно. И на окончательный наш выбор влияет множество параметров: и емкость диска, и качество его работы, и, конечно же, цена. И именно поэтому мы предлагаем тебе Samsung SP0612N емкостью 60Гб. При своей довольно низкой стоимости, этот винчестер обладает массой достоинств. Это и качественная поверхность «блинов», что немаловажно хранения твоих данных, и его бесшумность при активной работе (записывании / считывании данных) – у данной модели этот показатель не превышает 30 децибел. Кроме того, этот диск практически не нагревается при длительной нагрузке, что позволяет использовать его в тесных корпусах без дополнительного охлаждения. Единственный кажущийся недостаток – интерфейс IDE в то время как все большее распространение получают SATA-накопители. Но, с другой стороны, тебе же не нужен высокоскоростной сервер, верно? А IDE гарантирует тебе стабильность воспроизведения информации в течение долгого времени – критичный, между прочим, для домашней системы момент.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

| | |
|----------------------------|--------------|
| Количество дисков: | 1 |
| Количество головок: | 2 |
| Скорость вращения: | 7200 об./мин |
| Объем буферной кэш-памяти: | 2 Mb |
| Рабочая температура: | 5–55°C |

IIYAMA VISIONMASTER PRO413

Тот, кто часто играет в компьютерные игры, знает, насколько это дело затягивает. Думаешь, что прошло совсем немного времени, а на деле оказывается уже середина ночи! Такое долгое нахождение за компьютером может сильно подпортить здоровье. Самая, пожалуй, вредная часть системы – это монитор, но мы не собираемся читать нравоучения, а подскажем, какой дисплей будет наиболее выгоден и позволит снизить нагрузку на глаза. Со всех сторон хорош iiyama VisionMaster PRO413. Его отличают высокая частота обновления (120Hz при разрешении 1024x768; этого вполне достаточно, чтобы не портить глаза), малое «зерно» (всего 0,25мм) и специальное антибликовое покрытие ARASC, убирающее отражение света, даже когда компьютер расположен около окна. Показатели по яркости и цветопередаче являются одними из лучших. А высокая реалистичность картинки позволит полностью погрузиться в игру и отвлечься от дел. Единственный минус по сравнению с TFT-моделями – размеры монитора, но ради качества картинки этот пустячок можно и перетерпеть.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

| | |
|---|----------------------|
| Размер видимой области: | 16 дюймов |
| Максимальное разрешение / частота регенерации: | 1600x1280 / 72 Hz |
| Рекомендуемое разрешение / частота регенерации: | 1024x768 / 120 Hz |
| Шаг точки: | 0,25 мм |
| Покрытие: | антибликовое (ARASC) |
| Интерфейс: | D-SUB |

ВЫВОДЫ

Что мы имеем в итоге? Довольно мощный домашний компьютер, способный, не подавившись, проглотить большинство современных игр и располагающий приличным заделом на будущее. И замечу, что все это, в отличие от начала 2004 года, уже есть, куда применить – *Doom 3*, *Half-Life 2*, *Rome: Total War*, и десятки других интереснейших игр уже в продаже и ждут своих героев.

И, кстати, о будущем. В 2005 году мы ждем ряд интересных новинок, от которых твой электронный болван все также будет в восторге. Часть из них связана с появлением перспективной шины PCI Express и подзабытой технологии SLI. Кроме того, растет популярность следующего поколения 64-разрядных процессоров, где о повышении тактовых частот уже мало кто задумывается – на первый план выходят производственный процесс, позволяющий размещать на одном кристалле несколько ядер, а также технологии оптимизации сложных вычислений. Стоит отметить и быстроразвивающиеся беспроводные способы соединения компьютеров и мобильных устройств, облегчающие жизнь обычным пользователям. В общем, много всего ждет впереди, а мы, в свою очередь, постараемся постоянно отображать на страницах журнала все вкусности мира игрового железа.



БЕЗ ТОРМОЗОВ!!!

ТЕСТИРУЕМ ИГРЫ НА РЕАЛЬНОМ ЖЕЛЕЗЕ

текст: Дмитрий Окунев, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Немало по-настоящему интересных игр вышло за последние месяцы, а ожидается и того больше. Но что их объединяет – все они представляют для нас огромный интерес в плане прожорливости на системные ресурсы. Как обычно, наша цель проста до ужаса, и состоит она в том, чтобы выяснить, как ведут себя абсолютно все игры на нашей тестовой системе. И все для того, чтобы ты мог хотя бы примерно оценить возможности своего компьютера перед покупкой очередного хита.

ТЕСТОВАЯ СИСТЕМА

■ **test_lab**
выражает
благодарность за
предоставленное
на тестирование
оборудование
компании Formoza
(www.formoza.ru,
т. (095) 234-2165)

Для тестирования мы взяли системный блок от компании **Formoza**. На этот раз у нас в распоряжении платформа **Intel**, и наш процессор – это **Pentium 4** 2800MHz на базе ядра *Northwood*. Основу системы составляет материнская плата от компании **MSI** на чипсете *i865PE*. Плюс оперативной памяти – 1Gb, что становится уже стандартом, и видеокарта **MSI GeForce FX 5900 Ultra** – достаточно мощный продукт, который, правда, уже вытесняется платами на базе шестого поколения чипсетов (*GeForce 6XXX*). В системе установлено два жестких диска **Samsung** по 120Gb, объединенных в RAID-массив, что позволило иметь один логический раздел объемом 240Gb – этого хватит практически для любых нужд. Ну а для чтения и записи дисков (в том числе и DVD) прекрасно подойдет привод от компании **NEC** модели **ND-1300A**. Все это упаковано в элегантный серебристо-черный корпус **AOpen QF50C** с блоком питания на 300Wt.

Тестовый пакет **3DMark 2003** выдал на этой системе 6071 балл, а что выдали игры, ты узнаешь чуть ниже.

ЧТО И КАК?

В этот раз к нам в руки попали: **Tony Hawk's Pro Skater: Underground 2**, **Full Spectrum Warrior**, **Rome: Total War**, **Evil Genius** и **FIFA 2005**. Напомним, что тестирование в большинстве игр проводится с помощью подручных средств, и результаты можно считать лишь приблизительными, так как для более точных показаний нужна дружелюбность самой игры к проведению тестов. И если в играх типа **Doom 3** или **Far Cry** с этим полный порядок, то в

остальные приходится безжалостно вклиниваться и снимать FPS (количество кадров в секунду) прямо из геймплея, для чего у нас используется специальная программа **Fraps**. Естественно, если можно провести полноценный тест, мы не пренебрегаем этой возможностью.

Параметры тестирования таковы – все возможные настройки качества графики в играх выставляются на максимум. Затем каждая игра прогоняется в разрешениях 1024x768 и 1280x1024. После этого в драйвере выставляются полноэкранное сглаживание (antialiasing) на уровень 4x и анизотропная фильтрация на максимальный уровень (для нашей нынешней видеокарты – 8x), и снова проводится тест. На этом, пожалуй, все – теперь опишем то, что у нас вышло.

Tony Hawk's Pro Skater: Underground 2

После непродолжительного тестирования сразу стало понятно, что последняя игра из знаменитой



«скейтбордистской» серии искусственно ограничивает FPS на уровне 60 и выше из нее выжать просто невозможно. Это довольно часто встречающееся и, в принципе, абсолютно нормальное явление, не дающее, правда, объективно протестировать производительность – ведь если игра может выдать на самом деле больше, чем ей положено, то это стопроцентно приведет к неверным показаниям. Ну и ладно, все равно мы однозначно можем сказать, что она на уровне – на протестированных нами разрешениях FPS постоянно колебался в районе своего лимита, слегка проседая лишь в местах с наибольшим количеством полигонов в кадре. Так что не удивляйся полученным значениям: 58 и 57 FPS без применения дополнительных фильтров, чуть меньше в разрешении 1024x768 с включенным сглаживанием и анизотропией, и лишь при повышении разрешения до 1280x1024 количество кадров в секунду понизилось до 52.

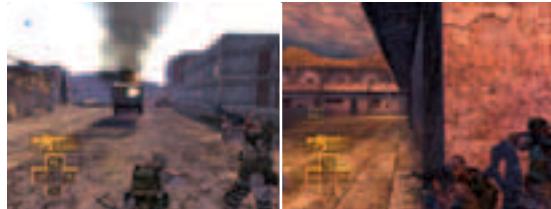
Очень достойный результат, говорящий о наличии запаса по производительности. А большего нам и не надо.

ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

| | |
|---------------------|--|
| ■ Материнская плата | MSI Neo2-PFISR i865PE |
| ■ Процессор | Intel Pentium 4 2800 (Northwood) |
| ■ Память | 2x512 Mb Samsung DDR400 |
| ■ Видеокарта | MSI Geforce FX5900 Ultra 256 Mb AGP |
| ■ Жесткие диски | 2x Samsung 120 Gb 7200rpm SATA |
| ■ Оптический привод | DVD±R/RW-CD-R/RW NEC ND-1300A Black |
| ■ Корпус | AOpen QF50C Silver+Black 300 Wt |

Full Spectrum Warrior

Новый дорогостоящий военно-тактический симулятор может похвастаться великолепным графическим ис-



полнением, но, как известно, за удовольствие надо платить. Вот и здесь, все великолепие FSW довольно сильно может ударить по не очень мощному «железу». Однако на нашей системе производительность оказалась на вполне приемлемом уровне. В разрешении 1024x768 игра выдала 45 кадров в секунду без полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации, с ними же показатель FPS опустился до 27. В разрешении 1280x1024 мы имели 30 и 17 кадров соответственно. Как можно заметить, применение дополнительных примочек пагубно сказывается на игррабельности Full Spectrum Warrior (замеры были сделаны еще не на самых «горячих» сценах), но уверяем тебя, что и без них все выглядит просто замечательно, особенно после включения новомодного Bloom-эффекта. В принципе, ты всегда можешь понизить пачку не очень важных графических параметров, вроде детализации теней персонажей.

Rome: Total War

Очередной пример стратегии, способной потягаться по запросам к «железу» даже с *Doom* 3. Впрочем, для



Rome: Total War это неудивительно – сейчас с ней мало кто может сравниться по размаху действия. Такое количество подопечных на поле сражения и довольно приличная детализация местности могут запросто вогнать в ступор едва ли не самую современную твою систему. Что и говорить, если даже наш системный блок показал далеко не лучшие результаты – цифра FPS редко поднималась выше 30 даже без анизотропной фильтрации, и принимала значение около 28 при разрешении 1280x1024. Чуть ниже она была при включении дополнительных настроек, и окончательно упала до 20 при повторном повышении разрешения, но уже со слаженной картинкой. Так что любителям красивых и масштабных сражений, не имеющим мощного компьютера, придется готовить кошельки родителей к неминуемому апгрейду или – бесплатный, хотя для многих и неприемлемый вариант – смириться с необходимостью играть с низким качеством графики.

Evil Genius

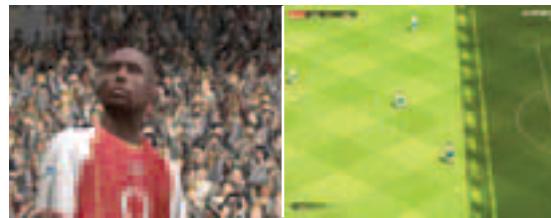
Для стратегии вроде *Evil Genius* отличная графика – не самая главная составляющая. Однако и этим игра не обижена: симпатичные ландшафты, неплохие эффек-



ты, в общем – всего в меру. И как же весь этот багаж влияет на скорость? Надо сказать, достаточно демократично – в разрешении 1024x768 количество кадров в секунду равнялось 88, а при использовании дополнительных графических фильтров – 77. Повышение разрешения традиционно выявило снижение FPS при использовании полноэкранного сглаживания еще приблизительно на 10 единиц, без него же игра выдавала все 79 кадров/сек. На открытом пространстве, кстати, можно было наблюдать взлет FPS до 130 и выше, но это уже мелочи. В любом случае, качество исполнения движка радует – на среднестатистической системе настройки смело можно выставить на максимум, и отаться во власть своего злого гения – мешать тебе ничто не будет.

FIFA 2005

А вот и очередная редакция футбольного симулятора от **EA Sports**. В спортивных играх производительность важна не меньше, чем в шутерах – мимолетное



падение FPS легко может послужить причиной позорного проигрыша. В принципе, в *FIFA 2005* не может быть ничего такого, что сильно бы влияло на производительность. Когда игроков показывают крупным планом, их редко оказывается больше трех-четырех в кадре, в остальных же ситуациях мы наблюдаем картину с высоты телекамеры, и тут все упирается как раз только в количество виртуальных людей на экране. Так что неудивительно, что средний FPS в игре составил почти 98 кадров в секунду при разрешении 1024x768 точек, и около 87 кадров – с включенным сглаживанием. Повысив разрешение, мы потеряли еще по 10–15 FPS для каждого режима. Хотя при совсем большом скоплении игроков падение скорости может быть большим, но, к счастью, такие ситуации возникают редко.

ИТОГ

Как видишь, желание играть комфортно с максимально возможным качеством графики может сейчас стоить очень дорого – даже наша отнюдь не дешевая система местами не справлялась с возложенной на нее задачей. Хотя близко к сердцу наш тест воспринимать не стоит – каждый играет по-своему. Одним подавай высоченный FPS, другие могут часами любоваться на красивые виртуальные пейзажи и обилие эффектов, и самое главное здесь – найти компромисс. Мы же ориентируемся на совокупность графики и скорости и лишь показываем, что не всегда можно достичь всего и сразу. А решать, как играть, все равно тебе.

Samsung SCX-4100

ДОМАШНЯЯ ТИПОГРАФИЯ



СПЕЦИФИКАЦИЯ

- гарантированная совместимость с *Windows (9x, Me, NT 4.0, 2000, XP), Linux, Red Hat, Caldera, Mandrake, Slackware, SuSe, Turbo Linux*;
- планшетный цветной сканер с контактным датчиком изображения обеспечивает разрешение 600x600 dpi;
- пределы масштабирования страницы – 50–200% – позволяет печатать две стороны листа А4 на одной;
- скорость печати – 14 копий в минуту при максимальном качестве в 600 dpi.

ПОСЛЕ ОФИСА, ДО СЕКСА

ДЕКАБРЬСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ



ЧИТАЙ В ДЕКАБРЕ:

ИГРЫ

Need for Speed: Underground 2

Разбиться нельзя

Можно только взлететь

Medal of Honor: Pacific Assault

Янки против Камикадзе

Кубок Тихоокеанского региона

ПРАВДА ЖИЗНИ

Утренний секс

Заменяет 28 проверок почты

СЕНСАЦИЯ

Натуральная грудь

в компьютерном журнале

ЖЕЛЕЗО

Лучший компьютер

Тестируем три, побеждает один

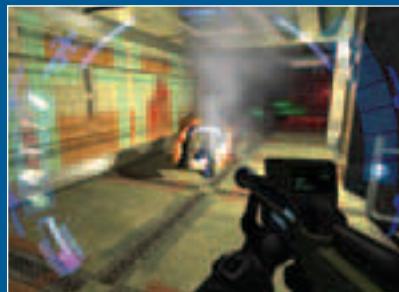
ПАРИЖСКИЕ ЯЙЦА

DEUS EX 2: THE INVISIBLE WAR ДИСКОТЕКА ДЛЯ ИЗБРАННЫХ

На последнем уровне игры, находясь в руинах UNATCO, возьми на входе флаг, служивший символом этой некогда мощной организации. С флагом иди в офис Manderley (знакомые с первой частью игры без труда найдут это помещение). Ну, а непосредственно в офисе просто спустись воду в туалете. Вот где иногда разработчики прячут пасхальные яйца!

BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON УВИДЕТЬ ПАРИЖ

Ты никогда не удивлялся, что на всем протяжении игры не нашлось приме-



нения для одного предмета – губной помады? Так вот на самом деле, применение для нее есть, более того, именно помада является твоим ключиком для секретного парижского уровня игры. Когда ты в первый раз покинешь апартаменты Вернона, на улице будет стоять парень со скей-

том. Подойди к нему и используй на нем помаду. Нико скажет, что это бред, но ты ее не слушай. Лучше иди мимо парка в конец улицы. Если все сделал правильно, попадешь на секретную локацию. Делать там особо нечего, но все равно приятно лишний раз погулять по Парижу.

AMERICA'S ARMY



ОПЯТЬ СНЕЖНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Разработчики игры явно любят снежных людей (они же йети). Чтобы увидеть очередного любимчика создателей *America's Army*, открай игровую консоль и набери в ней "open weapons_cache_se". Загрузится новая карта. На ней снова открывай консоль и набирай там "playerlock 0", чтобы получить возможность передвигаться. Беги к северному входу в здание напротив. Там ищи шахту лифта. Найдя ее, набери в консоли "mpcheat ghost" и лети наверх, в лифт. Как нетрудно догадаться, в нем тебя будет ждать йети.

РАЗРАБОТЧИКИ ЛЮБЯТ ГРАФФИТИ!

Чтобы увидеть этот прикол, тебе нужно попасть в тюрьму. Проще всего это можно сделать, выстрелив в инструктора на тренировке по стрельбе. В тюрьме вызывай консоль и набирай в ней "mpcheat ghost". Теперь, обзаведясь способностью пролетать сквозь стены, можешь смело изучать содержимое других камер, на стенах которых разработчики щедро запечатлели в истории свои инициалы.

VIETCONG



ВЬЕТКОНГОВЕЦ-ЗОМБИ

Прибыв в лагерь в начале игры, иди на стрельбище, но не заходи внутрь, а проследуй левее, к той двери, которая позже будет вести в твой bunker. Начинай в нее ломаться (попытайся открыть). После десятой попытки ты услышишь злобный смех. После тридцатой получишь гранатомет. А еще через несколько попыток из-за угла появится вьетконговец-зомби, которого невозможно убить. Ну и на сладкое: если хочешь залезть в джип и поколесить в нем по лагерю.

ТАНЕЦ БРОНСОНА

Дойдя до брифинга перед миссией Three Canyons, иди на стрельбище. Зайди в комнату, где лежит оружие. Выстрели в бутылку под столом. Теперь иди и расстреляй все бутылки, стоящие в качестве целей на стрельбище. Бронсон оценит этот поступок по достоинству – ожидай его танец под жуткую музыку и громкие просьбы высадить в него всю обойму. Кстати, можешь стрелять сколько угодно – его все равно никак не получится убить.

AMERICA'S ARMY

ПРЕЗИДЕНТ БУШ

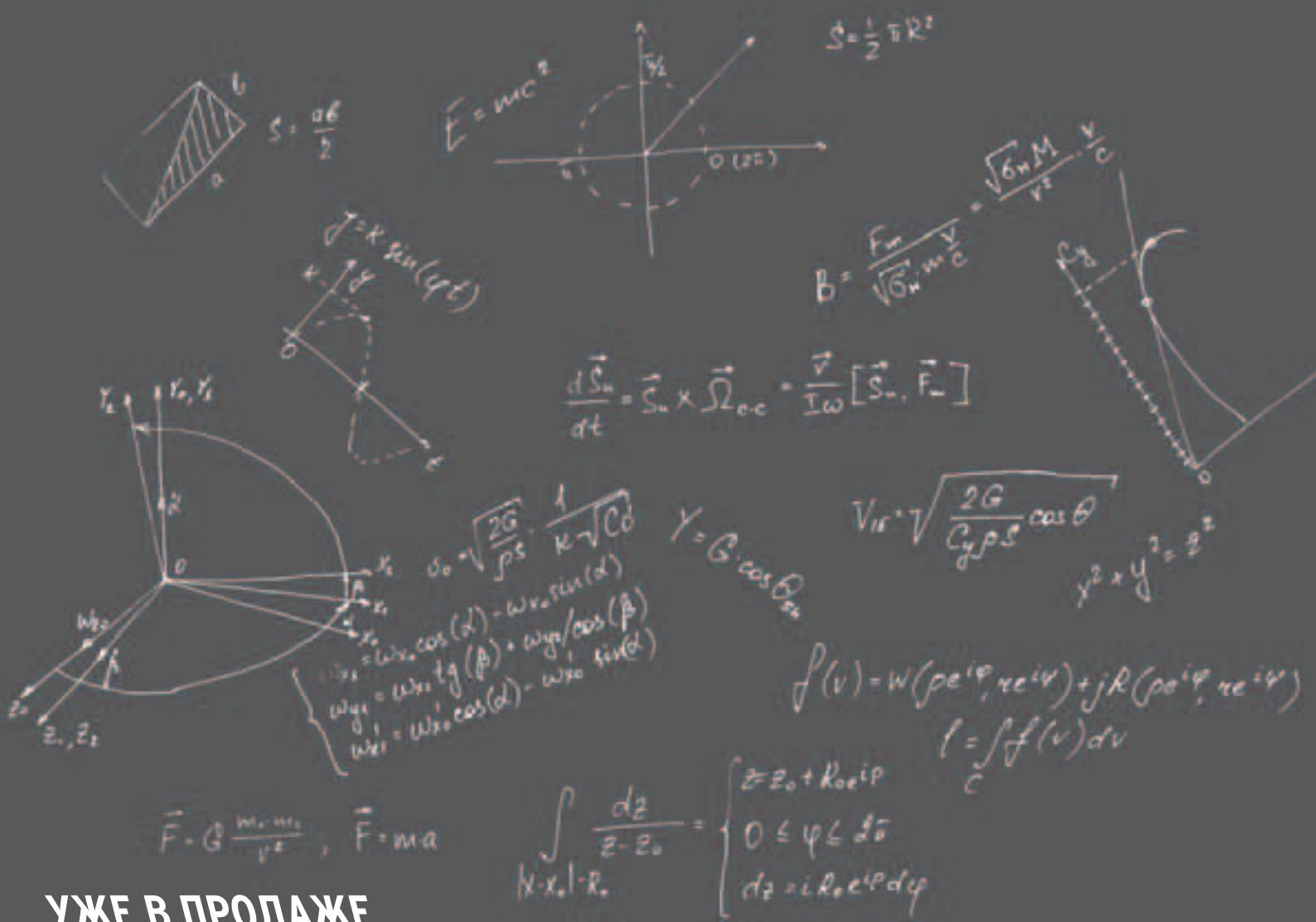
Хочешь совершил аморально-аполитический акт? Разработчики *America's Army* предоставляют тебе эту возможность! Загрузи любую карту, открай консоль и набери в ней сначала "playerlock 0", а затем "summon agp_characters.npc_virtualgeorge". Перед тобой появится моделька президента Буша. Делай с ней все, что захочешь!

МАМА-ЦЕЛЬ

Прежде всего, для доступа к этому пасхальному яйцу тебе придется заработать пропуск на тренировку со снайперской винтовкой. Для этого надо поразить 36 мишней во время учебных стрельб. Получив доступ к продвинутым тренировкам на меткость, выбирай тренировку стрельбы из снайперской винтовки M82. Оказавшись на карте, выстrelи десять раз, чтобы начать непосредственно тест. После начала теста набери в консоли "mpcheat ghost". Теперь лети к белой мишени, которую тебе необходимо поразить. Займи место прямо за ней. Ты увидишь, как в ее сторону тянется гораздо большая мишень, явно ее мамочка.



Контрольная работа КАК победить главного БОССА?



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



УСТАЛ ИСКАТЬ РЕШЕНИЕ?
МЫ ЗНАЕМ ОТВЕТ!



ЖУРНАЛ «Путеводитель: РС ИГРЫ» - КОДЫ И ПРОХОЖДЕНИЯ
ДЛЯ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР!

ПУТЕВОДИТЕЛЬ: РС ИГРЫ

журнал прохождений
и кодов для популярных
компьютерных игр

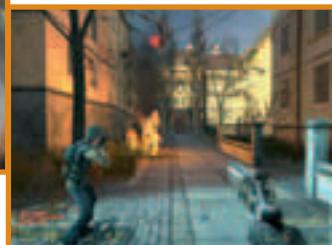
В январском номере но-
мере вы найдете
детальные прохождения
хитовых игр:

HALF-LIFE 2

Время. Можно ли его обмануть? Можно ли сделать своим союзни-
ком? Наверное, но мне это никогда не удавалось. Я не успел
спасти многих друзей в Black Mesa – просто не смог оказаться ря-
дом вовремя. Я знал, что на многих моих знакомых, имевших от-
ношение к проводимым в комплексе исследованиям, была объяв-
лена охота. Но они исчезли раньше, чем я смог что-либо пред-
принять. В последние годы я только и делаю, что становлюсь сви-
детелем событий, которые не могу предотвратить. Время против
меня... В нашем гайде, посвященному одному из лучших FPS это-
го года вы найдете:

- полное прохождение игры;
- описание персонажей;
- описание врагов и оружия.

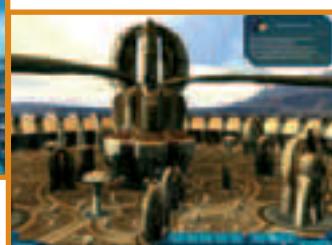
0(17), январь 2004
В продаже с 22 декабря!



КОСМИЧЕСКИЕ РЭЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ

Можно смело утверждать, что эту игру мы ждали как ни один дру-
гой отечественный проект. Теперь, после того, как игра появил-
ась у нас в руках, мы также смело утверждаем, что она оправ-
дала ожидания на 100%. Наше руководство по игре написано
при участии разработчиков КР 2 и включает в себя:

- общие советы по игре;
- подробное описание всех квестов.



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Tony Hawk's Pro Skater формально с этого сезона больше не яв-
ляется тем, чем был на протяжении последних четырех лет.
Underground 2, логическую пятую часть игры, когда она находи-
лась только на начальных стадиях разработки (примерно год на-
зад), активно поддержали известные своим девиантным и не
вполне укладывающимся в рамки телевизионного эфира поведе-
нием «чудаки» из одноименного шоу и полнометражного филь-
ма: озорной горе-скейтер Бэм Маргера и его верные коллеги-
друзья – страдающий ожирением папа Фил, карлик Wee Man и
клун Steve-O. Гайд по этой игре включает в себя:

- общие советы;
- описание трюков;
- советы по всем этапам.



Вся среда игры идеальна для катания на доске, и пренебрегать
всеми ее интерактивными деталями было бы просто неразумно.
THUG 2 – это сцена театра, арена цирка, где в своих целях ис-
пользовать казенный реквизит можно как угодно. Если вдруг
увидите стоящую возле лесенки пушку времен Гражданской вой-
ны, не пугайтесь – готовьтесь поджигать ее запал обычновенным
grind-движением.

Также в номере прохождения и советы:

FIFA 2005

- советы по игре

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

- полное прохождение

ПЕРЛ-ХАРБОР

- стратегические советы по ведению боя

MORTYR 2: FOR EVER

- полное прохождение

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

- полное прохождение

- описание техники

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 3D: ДЕЛО ОБ ОГОРОДНЫХ ВРЕДИТЕЛЯХ

- полное прохождение игры

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

- общие советы по игре



Декабрьский номер журнала предлагает вашему вниманию ключевую тему:

СОЗДАНИЕ ДОПОЛНЕНИЙ К ИГРАМ

Практически любому из вас встречалось такое слово, как "модификация" (сокращенно "мод"). Означает это слово любую, даже самую примитивную переделку компьютерной игры. Как правило, занимаются модами фанаты той или иной игрушки, которые стараются изменить объект обожания так, как они это себе представляют (и насколько это возможно реализовать). Модостроению к настоящему времени стукнуло уже лет десять. За это время простая забава превратилась в часть игровой индустрии, и чем сложнее становятся игры, тем внушительнее выглядят моды.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

По предварительным оценкам, The Sims 2 стала самой продаваемой игрой октября и оказалась в абсолютной недосягаемости для своих ближайших конкурентов – Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed и Rome: Total War. Причем такого резкого взлета уровня продаж EA-гегемонии не мог ожидать никто. Даже самые компетентные аналитики.



ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:

- история создания Heretic 2

ДРУГИЕ МИРЫ:

- рассказ о вселенной Half-Life

АРХИВ:

- все секреты SPACE QUEST

КОД ДОСТУПА:

- подборка чит-кодов к последним играм



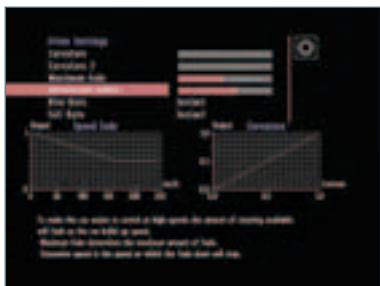
ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ? ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

RICHARD BURNS RALLY

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Как уже упоминалось в рецензии на *Richard Burns Rally*, пройти школу вождения надо обязательно, потому что без изучения базовой программы будет сложно привыкнуть к довольно необычному управлению, а полученные технические навыки помогут быстрее осваиваться на незнакомых трассах и поменьше времени проводить в окрестных канавах. Но, тем не менее, всему тебя добрый дядя Ричард не научит, а поэтому приведем в статье собственные наблюдения, которые, может быть, помогут тебе стать виртуальным чемпионом и одолеть Ричарда Бернса в дуэли.

НАСТРАИВАЕМ ПРИБОРЫ



Для получения максимального удовольствия от *Richard Burns Rally* лучше использовать руль, но сама игрушка находится с ним, мягко говоря, не совсем в дружеских отношениях. Это проявляется в

слишком остром управлении машиной, что чревато вылетом на ровной трассе на средней скорости. Решается эта проблема уменьшением параметра Saturation Speed, в меню Filter Settings/Steering. Стоит отметить, что это решение оптимально для асфальтовых трасс и для относительно ровных дорог, например Австралии. В той же Англии для удобства маневрирования между многочисленными ямами и канавами данный параметр лучше, напротив, увеличить.

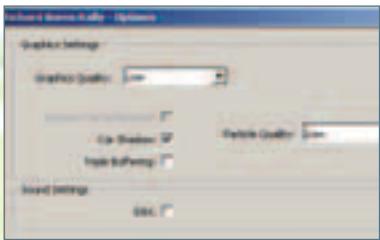
СЛУШАЙ УЧИТЕЛЯ!



Как ни крути, но слушать наставления Ричарда в школе придется: демонстрация приемов из *NFS Underground* здесь окончится обочиной. Ругать за разбитую в хлам машину не будут, но придется

начинать упражнение с начала. Если Ричи говорит, что скорость в этом повороте должна быть 100 км/ч – значит и держи сотню. Тоже самое и в гонке. Простая арифметика: грамотно заходя в поворот на нужной скорости, выигрываешь примерно 0,3-0,5 секунды. Если же ты хотя бы одним колесом выйдешь за пределы трассы – потеряешь примерно 30-40 км/ч скорости и соответственно 0,6-1,0 секунды.

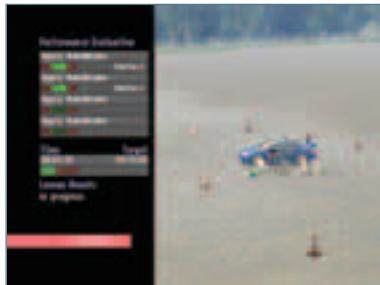
ОПТИМИЗИРУЕМ FPS



Независимо от того, какой у тебя компьютер, разок запустить игру с максимальными графическими настройками стоит. Сделать это нужно хотя бы для того, чтобы посмотреть

на одно из самых красивых и фотoreалистичных отображений местности и машин. Но для игры малое количество кадров в секунду неприемлемо. Для оптимального соотношения параметра качество / FPS установи разрешение экрана, скажем, 1024x768, но при 16-битном цвете. Также смело можешь уменьшать детализацию частиц (пыль, обломки, камни) – Particle Quality / Low. Не очень хорошо влияет на производительность и включенный аудиорежим EAX: если ты не фанат кристально чистого и объемного звука, лучше отключи его.

ИЗУЧАЕМ РУЧНИК



У многих игроков затруднения вызвало упражнение с прохождением поворотов при помощи ручного тормоза. На самом деле здесь все просто. Подъезжаем к повороту (опять-таки строго соблюдаем

скоростной режим – 50-65 км/ч), выжимаем ручник, при этом ни в коем случае не трогаем ни газ, ни тормоз, ни даже руль – если все сделать правильно, машина сама плавно повернет в нужную нам сторону. Если же автомобиль ушел слишком широко, то можно плавно, совсем немного подкорректировать его движение. Настоятельно рекомендуем освоить этот маневр – примерно каждый четвертый поворот в гонке требует прохождения с помощью ручника.

КОРРЕКТИРУЕМ ДВИЖЕНИЕ МАШИНЫ



Для освоения управления в Richard Burns Rally очень полезен урок Oversteer: Left foot braking. В принципе, поворот, рассматриваемый в данном упражнении, можно пройти и при помощи ручника, но тогда

средняя скорость внутри него будет ниже примерно на 40 км/ч, а выходная – более чем в два раза. Проходить же его надо так: разгоняемся до 110 км/ч, непосредственно перед поворотом отпускаем газ, на доли секунды нажимаем тормоз (не ручник!), быстро направляем авто в сторону прямой и снова газуем. Дальше придется немного подкорректировать движение машины, так как после такого прохождения поворота ее будет немного шатать по трассе.

ПОСМОТРИ САМ НА СЕБЯ



Очень полезно после прохождения упражнения в школе посмотреть повтор. Особенно это касается «стратегически важных» заданий, вроде работы с ручником, корректировки машины на скорости и т.п.

Слева отображаются все допущенные тобой ошибки, либо наоборот, указывается, что ты все сделал правильно. Но этого мало: посмотри, идеальна ли траектория, по которой ты прошел поворот? Не слишком ли быстро или, может быть, широко ты зашел в него? Желательно, чтобы ошибок не было вообще: если терять на каждом маневре по секунде, то к финишу спецучастка, можно приехать на 30-40 секунд позже.

ПОВОРОТЫ: ДЛИННЫЕ И ПЛАВНЫЕ



Их хорошо заметно на трассе: входя в такой поворот, ты видишь его продолжение и прямую, где он кончается. Проходить их легко: просто ненадолго отпускаем газ (в это время управление машиной

становится более острым), направляем авто в сторону выхода из поворота и снова топим педаль газа. Если тебя унесло за пределы трассы, тормозить не следует – скорость выхода из поворота высока, так что у тебя есть все шансы завернуться и улететь далеко и надолго. Надо всего лишь отпустить газ и попытаться направить болид обратно на дорогу, где можно смело добавить оборотов и ехать дальше.

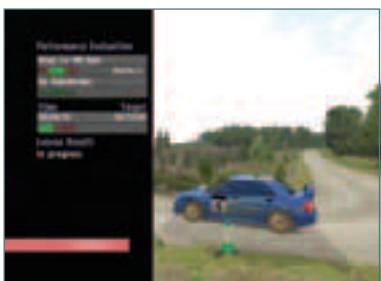
ПОВОРОТЫ: ШПИЛЬКИ



Шпилька – это крутой поворот, где автомобиль приходится разворачивать более, чем на 110°. Определить его сложнее: если ты, подъезжая к повороту, видишь, что дорога уходит не строго направо/налево, а чуть с заво-

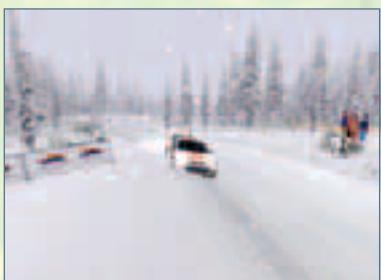
ром, то знай: единственно эффективное решение – ручник. Сбавляем скорость (можно тормозом, но машина ни в коем случае не должна пойти в занос) до 50-60 км/ч, дергаем ручник (при этом автомобиль должен быть направлен в сторону поворота), и ждем, когда заблокированные задние колеса завершат за нас этот маневр. Скорость нужно варьировать в зависимости от типа покрытия: очевидно, что на асфальте и песке она больше, а на снегу и грязи – меньше.

ПРЯМЫЕ ПОВОРОТЫ



Сюда относятся повороты на 70-100°. Техника их прохождения существенно сложнее, чем в шпильках, поэтому не помешает освоить упражнение Scandinavian Flick. В принципе, всю нужную информацию можно узнать оттуда, но, на всякий случай, прокомментируем этот трюк. Сбавляем скорость на 10-20 км/ч – достаточно просто отпустить газ, и машина сразу станет податливее. Перед поворотом уйди как можно дальше в противоположную от него сторону. Даже если тебе приветливо машут листьями деревья, выди за пределы трассы, насколько это возможно. Затем быстро, но плавно направь машину в сторону поворота, подожди, пока все колеса снова встанут на основную дорогу, и жми газ.

ОБОЧИНА – ДРУГ ГОНЩИКА



Как уже упоминалось в рецензии, в отличие от *Colin McRae Rally 4*, машина в этой игре вполне терпимо относится к вылету с трассы, хотя злоупотреблять этим не рекомендуется. В некоторых случаях выехать за

пределы дороги даже полезно, например, на скользком покрытии (мокрый песок, снег) при быстрых поворотах можно заехать на обочину так, чтобы граница между ней и основной траекторией (так называемым бруствером) была у тебя под днищем. Если ты неправильно выбрал скорость прохождения поворота, болид, конечно, сильно поведет влево, но не на противоположную обочину, а на трассу, где есть шансы продолжить гонку.

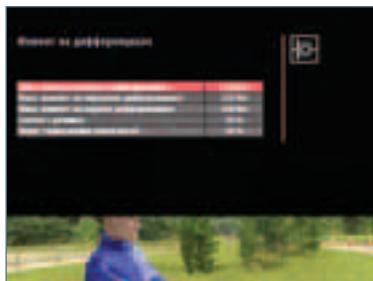
АВАРИЯ – КАК ВРЕЗАТЬСЯ?



Если не рассматривать режимы игры, где повреждения отключены или установлены на безопасный уровень, то ответ на этот вопрос однозначен: лучше вообще не врезаться. Но, если ты видишь, что

столкновения не избежать (не так важно с чем – деревом, камнем или сараем), то лучше всего принять удар в бок или в зад, если, конечно, это возможно. Здесь нет столь сложной физики прокола колеса (например, отскочившим передним бампером) и очень трудно нарушить геометрию кузова, чтобы это ощутимо влияло на поведение машины на трассе, однако последствия столкновения ты все равно почувствуешь.

ГЛЮЧНЫЙ СПИДОМЕТР



Иногда спидометр ведет себя довольно забавно. Например, при долгой поездке по бездорожью он часто показывает значения, раза в два превышающие реальные данные. Однажды, когда редакционная Peugeot 206

сделала двойное сальто, данные на нем были сопоставимы со скоростями «Формулы-1» – 350 км/ч. Этот баг часто мешает, когда приходится снижать скорость перед поворотом на неровной дороге – при реальных 100 км/ч показания прибора могут скакать от 100 до 140 км/ч. Можно посоветовать только одно: перед торможением уйти на ровную часть дороги. Хотя, неплохо бы, конечно, и самому научиться «на глазок» определять текущую скорость авто.

ДЛИННЫЙ ПОВОРОТ



В игре есть еще один неплохой способ проходить длинные повороты. Нельзя сказать, что он позволит тебе выиграть драгоценное время (при идеальном исполнении трюка можно отыграть максимум 0,5–0,7 с), но повтор

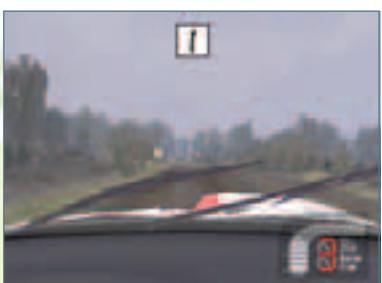
смотрится восхитительно. Идем на скорости примерно 110–130 км/ч (некоторые повороты позволяют проходить их и на большей скорости, но их довольно мало), на долю секунды выжимаем ручник, и машина неминуемо уходит в длинный неуправляемый занос. Точнее, управлять им можно только одним способом – дать газ, когда авто приблизится к прямой. Категорически нельзя пользоваться тормозом – шанс удачного прохождения поворота снижается.

ВЫЗЫВАЕМ ПОМОЩНИКОВ



Если в *Colin McRae Rally 4* еще можно было попытаться самому выбраться из придорожной канавы, сэкономив время на респауне, то здесь лучше этого не делать. Физика поведения машины на различных бу- раках здесь честная: если сел на днище, значит, сел капитально и никакая высшая сила твою Subaru не поднимет. Даже если два колеса соприкасаются с поверхностью, никто не гарантирует, что тебе удастся быстро выбраться на дорогу. В случае серьезного вылета лучше сразу отпустить газ (тормоз) и, нажав Esc, пригласить трех друзей, которые всегда готовы вытолкнуть машину откуда угодно.

МАНЕВРИУЕМ В ТЯЖЕЛЫХ УСЛОВИЯХ



Впрочем, легких условий на дорогах *Richard Burns Rally* не бывает в принципе. Та же английская трасса просто изобилует выбоинами и неровностями, которые обязательно сыграют с пилотом злую шутку. Чтобы

можно было комфортно себя чувствовать на небольших искривлениях дороги, можно попробовать реализовать следующую комбинацию: резкое короткое торможение (не ручником!) – корректировка изменившейся траекторию движения машины – резкий газ. Это лучше, чем просто сбавить скорость движения автомобиля, так как в таком случае на корректировку машину уйдет значительно больше времени.

ТОРМОЗИМ В... ЗРИТЕЛЯ!



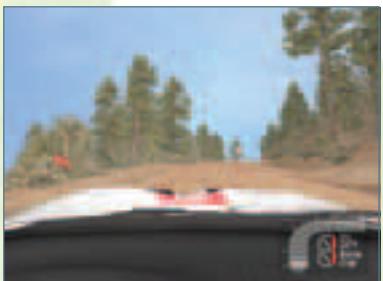
Беременных женщин и детей просим отойти от журнала – этот способ спасения от сильного вылета с трассы довольно жесток. Глупые зеваки могут стоять где угодно – на холмиках, за специально огороженными территориями, но часто они находятся прямо в центре крутых поворотов. Так почему бы этим и не воспользоваться? Если ты видишь, что удержать машину на трассе нельзя, а смешивать ее с деревьями и камнями не хочется, то смело направляй ее любой частью кузова в толпу зрителей. Кровавой бани не будет – экран просто затемнится, и три верных товарища вернут тебя на дорогу. Как видишь, и люди вроде целы, и машина жива.

ВЫБИРАЕМ МЕСТО ОБУЧЕНИЯ



Вовсе не обязательно для своей первой гонки выбирать первую страну из списка: ралли Великобритании, по нашему субъективному мнению – одна из самых сложных трасс в игре. Она насыщена различными препятствиями на дороге и на обочине, а дизайнеры, видимо, пытались создать из окружающей местности фотографию, поэтому даже на мощных компьютерах FPS здесь значительно ниже, чем, к примеру, в заснеженной Финляндии. Для обучения, на наш взгляд, больше всего подходит трасса США с ее длинными прямыми и неплохим дорожным покрытием (но ни в коем случае не в условиях дождя – нет ничего страшнее мокрого песка).

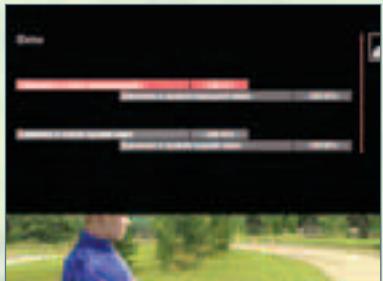
ФИНИШ!!! ПОЧТИ...



...И вот ты, наконец, приближаешься к концу тяжелейшего спецучастка, на дороге стоят красные флаги, голос диктора, пардон, штурмана, объявляет "Finish!", ты победно поднимаешь руки и ноги

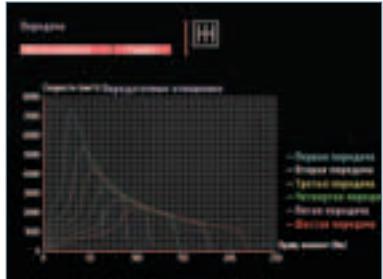
вверх, отпуская руль и педали, кричишь «Ура!» и твоя машина столь же пафосно врезается в первую попавшуюся елку или другое препятствие. С приездом, дорогой водитель, финиш-то будет только через сто метров – у следующих красных столбиков. Отсюда мораль: не радуйся раньше отведенного для этого времени. Не стоит об этом забывать, ибо очень неприятно проиграть прекрасно пройденный этап, правда?

РЕЗИНОВЫХ ДЕЛ МАСТЕР



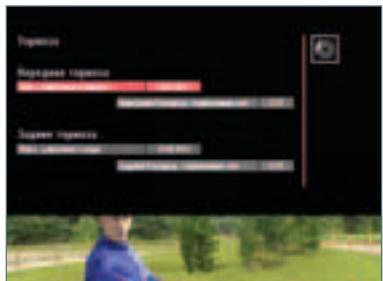
Настройка шин осуществляется в соответствующем пункте меню. Здесь есть четыре строчки – по числу колес автомобиля. В них выставляется давление в покрышке. Чем больше давление, тем скользкие характеристики машины лучше, но тем выше она подпрыгивает на кочках, тем тяжелее удержать ее в повороте. При увеличении давления также возрастает диаметр заноса. По умолчанию здесь выставлено значение 220 кПа. Для большинства спецучастков с относительно ровной поверхностью можно увеличить его до 240-260 кПа, а в Англии и Австралии желательно понизить до 200 кПа. Давление во всех шинах нужно выставлять одинаковым.

КОРОБКА ПЕРЕДАЧ



Установки коробки передач в Richard Burns Rally нас сильно удивили. В пункте «Передача» можно настроить лишь интервалы переключения скоростей. Тут все предельно просто: короткие обеспечивают нам хорошее ускорение на малых передачах, средние позволяют долгое время поддерживать скорость в районе 100 км/ч. Ну, а с длинными передачами можешь смело топить педаль газа в пол на прямых – даже 200 км/ч в таком случае не станут пределом. Интервалы переключения скоростей необходимо устанавливать, исходя из количества поворотов на трассе и их сложности, а потому без предварительного анализа следующего этапа не обойтись.

ВСЕ ОТНЯТЬ И ПОДЕЛИТЬ



Пункт «Тормоза» содержит всего два параметра. Оба они отвечают за регулировку тормозов, точнее – за распределение усилия между задними и передними колесами. Увеличивая давление передних колодок, мы, соответственно, уменьшаем внимание к задней оси машины. И наоборот. Что предпочесть? По нашему субъективному мнению, желательно отдать предпочтение задним тормозам. Представь, ты резко тормозишь перед поворотом – при большем усилии на заднюю ось машину понесет задом, а перед останется на дороге. В таком случае автомобиль по-прежнему будет адекватно отвечать на действия пилота, и ты сможешь не только удержать его на трассе, но и быстро пройти вираж.

ПРУЖИНЫ



«Пружины» – очень важный пункт в настройке подвески. Сложного здесь нет ничего – ты просто указываешь параметры для каждого из четырех колес. На грязных трассах, вроде Великобритании, лучше увеличить высоту пружин, чтобы не терять управление на кочках. Жесткость же лучше уменьшить, чтобы при прыжках авто не билось подвеской об ось, а просто подпрыгивало. На быстрых спецучастках не помешает несколько «посадить» машину, а жесткость увеличить, дабы прибавить автомобилю динамики. Правда, перебарщивать с этим не надо – чрезмерная жесткость не столько увеличит скоростные показатели, сколько ухудшит управление.

ДАМПЕРСЫ



В *Richard Burns Rally* игроку придется ездить не только по гладкому асфальту, но и по пересеченной местности. Согласны – не всегда приятно, зато весьма эффектно для зрителей. Правда, вылеты с

трассы чреваты столкновениями с пеньками, камнями и прочими твердыми объектами окружающей среды, которые разработчики игры так старательно расставили вне трассы. Именно поэтому амортизаторам предстоит выдержать сотни ударов на протяжении всей гонки. Меню настроек этих устройств машины содержит параметры жесткости для каждого типа ударов. Сжатие – столкновение с каким-либо объектом на сравнительно небольшой скорости. Это наиболее благоприятный сценарий столкновения. Здесь можно выставить значение 3-4. Отбой – удар на значительной скорости. В этом случае большая жесткость амортизатора автомобиля позволит с наименьшими временными потерями миновать препятствие, что может стать решающим фактором твоей победы. Резкое сжатие – рикошет, что-то вроде двойного удара по несчастным элементам подвески. Так как это может произойти на любой скорости движения, вместо стандартных 5.0 рекомендуем выставить значение побольше, например 7.5. И все же, – будь осторожней на поворотах. Машина, хоть и железная, может не выдержать.

БЛОКИРУЕМ КОЛЕСА

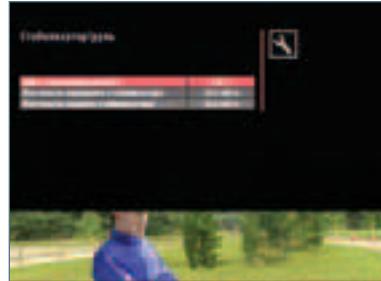


В пункте «Дифференциал» есть два параметра: «Карты дифференциалов» и «Момент на дифференциал». Поговорим о каждом из них отдельно. «Карты» – это распределенная блокировка осей при различных

действиях тормозов на разнообразных скоростях. Все доступные в игре авто, за исключением MG Rover, являются полноприводными, а это значит, что теоретически усилие между осями распределяется в соотношении 50 на 50. В действительности на неотрегулированной подвеске большая часть крутящего момента достается той оси, которая в данный момент, грубо говоря, легче крутится. То есть, при управляемом заносе машина временно становится переднеприводной, при торможении – заднеприводной. Но все это можно поменять, если самому установить схему блокировки осей.

Параметр «Газ» меняет усилие при ускорении. На скользких трассах желательно распределить это значение равномерно, чтобы избежать пробуксовки, а на обычных отдать предпочтение переднему мосту. Что касается настройки поведения дифференциала на определенной скорости, то здесь лучше поэкспериментировать, выставляя различные значения, так как каждому по душе определенный стиль управления, а он целиком и полностью зависит от привода.

ПОДВЕСИМ ВСЕХ



В разделе, посвященном подвеске, есть немало подпунктов. Мы поговорим о наиболее важных из них. Итак, «Стабилизатор/Руль». Здесь всего три параметра: «Максимальный угол поворота руля»,

«Жесткость переднего стабилизатора» и «Жесткость заднего стабилизатора». Первый отвечает за то, сколько раз ты сможешь повернуть руль. Например, если выставить минимальные 360°, то управление станет острым. При более высоких значениях оно окажется вальяжным, плавным, тебе будет легче вводить авто в длинный поворот на большой скорости. Что касается оставшихся параметров, то они позволяют установить жесткость и мягкость передней/задней оси. Желательно переднюю сделать помягче – это облегчит управление, а жесткая задняя подвеска добавит стабильности на больших скоростях.

МОМЕНТ НА ДИФФЕРЕНЦИАЛ



Если в предыдущем блоке хелпа речь шла об усилии на оси при торможении и разгоне, то в параметре «Момент на дифференциал» ты просто указываешь, сколько крутящего момента может достаться



определенной оси. Это дает тебе возможность заранее определить поведение автомобиля на различных скоростях. Если значение крутящего момента на передней оси больше, чем на задней, то при высоких оборотах машина будет лучше уско-

ряться, но хуже входить в управляемые заносы (если, конечно, существенно не снизить скорость). Перераспределенное же усилие на задний мост при умелом использовании ручника и тормоза значительно облегчит прохождение трудных поворотов. Что лучше выбрать, решать тебе. Все зависит от стиля вождения и желаемого результа. Наш совет – позэкспериментируй, выставляя разные значения этого параметра. После нескольких гонок ты определишься с выбором сам.

«Порог торможения левой ногой» – это порог срабатывания педали тормоза. На трассах с длинными и быстрыми поворотами, а также на спецучастках с большим количеством однообразных виражей выставляй значение этого параметра побольше, чтобы достичь более плавной работы тормозов. Но, опять же, все зависит от твоих предпочтений. Прежде чем начинать чемпионат, хорошо разберись с настройками, выбрав для себя лучшие значения. Поверь, несколько часов скучных тестов затем обернутся эффектными победами.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!

GamePost



В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО НЕ БЫВАЕТ**



- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации
- * Доставка в день заказа продавцов



Doom 3



Half-Life 2



Sims 2

\$75,99

\$23,99

\$22,99

Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru



СТАРОЕ & ДОБРОЕ



Берем разбег, плавно пробегаем босиком по холодным каменным плитам, на самом краю пропасти делаем мощный прыжок, почти допрыгиваем до спасительного берега, хватаемся за испещренную временем плиту, подтягиваемся. Оглядываемся. Ага – стражник! Достаем шпагу, подходим на расстояние удара. Ждем. Противник осторожно делает выпад – немедленно отбиваем, переходим в атаку. Два удара, враг отошел на недосгаемое расстояние. Что ж, мы не горды. Ждем. Стражник аккуратно подходит, делает выпад – повторяя маневр. Враг мертв. Идем дальше. Оп-па, Разрезалка. Страшная вещь, требует четкого ритма. Подходим вплотную, ждем, когда ужасные стальные челюсти сойдутся, грохоча, и лениво разойдутся, терпеливо дожидаясь своей жертвы. Переступаем окровавленные зубья, идем дальше. Еле заметные дыры в плитах размещены по какой-то странной системе. Они явно искусственные. Аккуратно подходим – и из плиты вырываются огромные стальные колья, поджидющие беспечного странника. Перепрыгиваем, идем дальше. Вот еле заметно выступающая плита – что ж, наступим. Послышался шум поднимающихся ворот где-то впереди. Значит, это была правильная плита. Подбегаем к воротам, пробегаем по ничем не выделяющейся плите и... врезаемся в мгновенно закрывшиеся ворота. Мда, придется возвращаться. Ничего, дело минутное, а мы люди привыкшие. Иначе какой интерес играть в Prince of Persia – да и вообще двухмерные аркады-головоломки?



| | |
|------------|--------------|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| Action | |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| Broderbund | |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| Broderbund | |
| ■ | ОБЪЕМ |
| 1.4Mb | |
| ■ | ДАТА ВЫХОДА: |
| 1989 год | |

PRINCE OF PERSIA

ТОНКОЕ ДЕЛО

Говорят, что злого визиря по имени Джрафа придумала Шехерезада в процессе сочинения своего монументального труда «Тысяча и одна ночь». В принципе, это подтверждают и документальные источники, правда, добавляя, что исторические реалии были сильно исажены ради красоты художественного рассказа. Но популярность образа Джрафа говорит сама за себя: он используется в описании приключений таких известных арабских героев, как Багдадский Вор, Синдбад-Мореход, Алладин и так далее. Воспользовался этим персонажем и Джордан Мекнер (Jordan Mechner), создатель уникальной игры Prince of Persia.

ПЕСКИ ВРЕМЕНИ

История начинается с того, что будущего Принца (имени у него нет, да и не было никогда) по ложному обвинению бросают в темницу. Делает это не лично Джраф, но его слу-

ги. Выбраться из тюрьмы для Принца – не проблема. Но есть одно маленькое «но»: через час реального времени визирь официально женится на Принцессе и станет единственным наследником трона султана. За 60 минут Принц должен пройти все 12 уровней тюрьмы и дворца, сразиться с Джрафом и добраться до своей возлюбленной.

УТРЕННЯЯ ГИМНАСТИКА

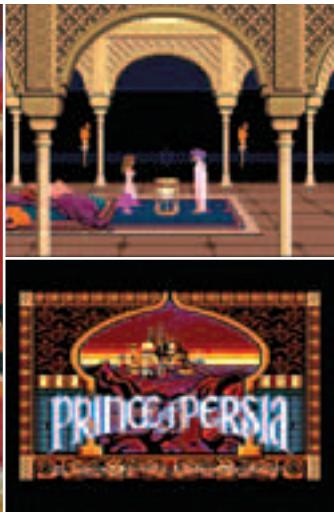
Я точно не знаю, где Принц научился делать все эти ак-

робатические трюки, но подозреваю, что без магии здесь не обошлось. Мало того, что он умеет красиво с разбегу перепрыгивать с одной груды камней на другую, подтягиваться хоть двести раз подряд, отлично группироваться при падении с высоты более двух метров, так он еще и прекрасный фехтовальщик. Причем все это необходимо ему для преодоления огромного количества препятствий. Тут тебе и пропасти глубиной с шестистяж-

ВЫХОД ГДЕ-ТО РЯДОМ

Принцесса была бы спасена гораздо быстрее, чем за час, если бы не эти проклятые туники. Вот представь: ты попадаешь на очередной уровень, и перед тобой два пути: вправо и влево. Один из них ведет куда надо, а другой – в лучшем случае к напитку с лечением. В худшем – к быстрой и безболезненной смерти. Иногда бывает, что оба пути ведут к концу уровня, но различаются по типу прохождения. Например, если идти поверху, то надо сразиться со стражником, а если понизу – то преодолеть Разрезалку и перепрыгнуть через пропасть. И хорошо еще, если развилка состоит из двух путей. А если их четыре или пять?





ПРОФАЙЛ



Компания **Broderbund** была основана в 1980 году братьями **Дугом и Гэри Карлстонами**. Дуг программируя простенькие компьютерные игры, а Гэри их распространял. Позже компания расширилась и наняла сторонних разработчиков для создания различных компьютерных игр. Первым серьезным успехом стала аркада **Choplifter** 1982 года, пережившая несколько релизов на разных платформах. Другим мультиплатформенным хитом стала **Prince of Persia** (1983), права на продолжение которого потом ушли к **Sierra**. Следующий известный проект – **Karateka**, первая игра, созданная выпускником Йельского Университета **Джорданом Мекнером**. Отдельный состав работал над серией обучающих игр про девушку по имени **Кармен Сандиего** или **Сан-Диего?**. А в 1989 году на полках магазинов объявилась первая игра всемирно известной серии – **Prince of Persia**. В 1998 году компания Broderbund была куплена крупным издателем **The Learning Company**. Помимо собственных разработок Broderbund издавала такие игры, как **Sun Tzu's The Ancient Art of War**, **In the 1st Degree**, **Koala Lumpur: Journey to the Edge**, **The Last Express**, **Myst**.

ный дом, перепрыгнуть которые может только кандидат в мастера по легкой атлетике. И остро наточенные колья, в лучших традициях средневековья высакивающие из пола в самый ответственный момент. И фирменные Разрезалки Принца Пополам, от лязга которых сердце начинает стучать со скоростью бешеного арабского скакуна. И даже обычные стражники, по жизнеустойчивости, как правило, превышающие способности Принца, но по мастерству владения клинком не дотягивающие и до новичкового уровня. Есть и редкие, но забавные развлечения, например, скелеты, которых нельзя убить – только свалить в пропасть, Тень, повторяющая все движения Принца, толстяк с невероятным запасом жизней.

КРАСОТА ПО-АРАБСКИ

Несмотря на то, что понятие motion capture в игровой индустрии появилось лишь в начале 1990-х годов, в *Prince of Persia* уже были использованы зачатки этой технологии.

Мекнер самолично снимал движения актера на пленку и на основе полученных данных программирал все эти акробатические трюки благородного Принца, которые мы наблюдаем в игре. Таким образом он достиг невероятного успеха, так как все аркады такого типа обладали минимальной анимацией, ограничиваясь парой кадров на одно движение. У Принца же их по самым скромным подсчетам около нескольких десятков на каждое подтягивание, прыжок или даже взмах мечом. Позже подобное качество анимации продемонстрировали программисты **Delphine Software** в своих проектах **Out of this World** и **Flashback** (см. Дайджест). Дизайн игры, несмотря на слабое развитие компьютерной графики, выглядел просто великолепно. Если ты иг-

рал в «Принца», то наверняка удивленно выдохнул при переходе на третий уровень, попадая из мрачной темницы в невероятно красивые помещения дворца Султана. Правда, таких выдохов было не слишком много, но местами игра поражала своей неповторимой (особенно по тем временам) красотой.

НАСЛЕДИЕ ПРИНЦА

Хорошая игра заслуживает сиквела – и сиквел был, причем не один. *Prince of Persia 2: Shadow & Flame* начинается с того, что Джраф восстал из мертвых, прикинулся Принцем и обманом выгнал его из дворца. На этот раз у нашего арабского героя есть целых два часа, чтобы повторить свой подвиг и спасти принцессу от позорной свадьбы. Основная формула геймплея осталась той же: бег, прыжок, подтягиваемся,

Команда снимала движения актеров на пленку и на основе полученных данных программирала акробатические трюки принца



■ Ненадежные плиты, способные рухнуть под тяжестью веса Принца, иногда помогают.



■ Вторая часть игры красивее и в чем-то даже динамичнее. В то же время она гораздо легче оригинала.



■ Даже из двух кнопок – удар и парирование – можно сотворить отличный интерфейс для фехтования.

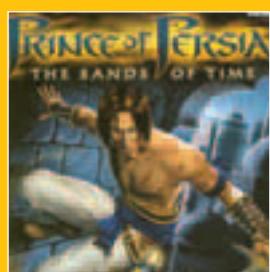


■ Печальная судьба Prince of Persia 3D.

БОЛЬШЕ ПРИНЦЕВ

В связи с огромной популярностью, *Prince of Persia* была издана на целой плеяде самых разных платформ: изначально выйдя на PC, она также посетила Apple II, NES, Game Boy, Game Boy Color, SNES, Atari ST, Amiga, Sega Master System, Sega Genesis, а последняя версия появилась для Sega CD.

Причем это были не бездумные портированные версии, а самостоятельные игры. Например, в версии для SNES было два часа на раздумья, 20 уровней и несколько ловушек из *Prince of Persia 2*.



бьем всех мечом. К ней прилепили зубодробительные головоломки, новые возможности и ловушки, не считая серьезно улучшенной графики. В целом, сиквел получился удачным, хотя и недооцененным критиками.

Prince of Persia 3D получился откровенно неудачной игрой. Неудобная камера, не позволяющая увидеть местность на десять шагов вперед, откровенно нереальный последний уровень. Эта игра слегка подпортила имя Джор-

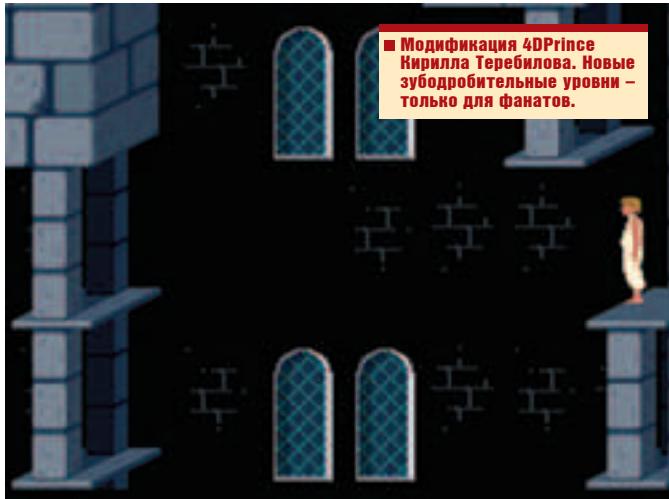


■ Это – вторая минута игры каждого третьего геймера, севшего за *Prince of Persia*. Сложно сказать, сколько Принцев погибло на этом экране.

ЧАС ПРОШЕЛ, А ТЫ ВСЕ ЖИВ

Prince of Persia – это не просто очередная аркада, это начало целой эпохи в игровой индустрии. Именно благодаря «Принцу» начался графический бум: достаточно сравнить разницу между популярными проектами конца 1980-х с аналогичными играми полутора лет спустя. Его успех подвиг многих на создание аналогичной аркады, правда, с появлением полноценной трехмерной графики делать двухмерные аркады-платформеры стало невыгодно. Тем не менее, *Prince of Persia* был и остается одним из лучших образчиков жанра.

Всего за час минут принц должен пройти все 12 уровней тюрьмы и дворца, сразиться с Джрафаром и добраться до своей возлюбленной



■ Модификация 4DPrince Кирилла Теребилова. Новые зубодробительные уровни – только для фанатов.



■ Скелет нельзя убить, его можно только скинуть в пропасть, где он снова придет в себя.

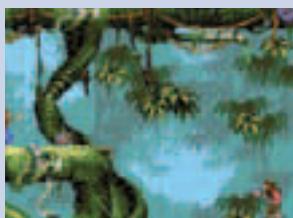


Karateka

Жанр: Action
Разработчик: Broderbund
Издатель: Broderbund
Объем: 100 Кб
Дата выхода: 1986 год

Фактически, «*Каратека*» – это первая видеогра-файтинг. Правда, выбрать можно только одного бойца, да и система драк состоит из пары-тройки ударов, причем один-един-

ственный удар, нанесенный в нужный момент, может запросто убить оппонента (или самого игрока). Стиль игры довольно плавный, то есть в нем нет той сумасшедшей скорости, которая присуща серии ***Street Fighter***. Враги неторопливы, но это не значит, что можно расслабиться. Интересно, что в игре практически нет текста, а вся история рассказывается посредством междууровневых картинок-титров. Как ни крути, но довольно интересный образчик «доисторических» игр. Да еще и с такой анимацией, которая легла в основу ***Prince of Persia***.



Flashback

Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Delphine Software
Издатель: U.S. Gold
Объем: 7 Mb
Дата выхода: 1993 год

Еще один научно-фантастический триллер, правда, уже от другой команды разработчиков. Секретный агент Конрад случайно узнает о всемирном заговоре против человечества, запи-

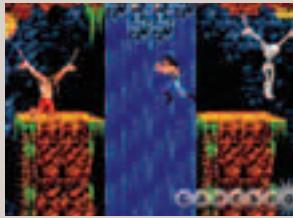


Prince of Persia 2: Shadow & Flame

| | |
|---------------------|------------------|
| Жанр: | Action/Adventure |
| Разработчик: | Broderbund |
| Издатель: | Broderbund |
| Объем: | 5 Mb |
| Дата выхода: | 1993 год |

Во многом недооцененный сиквел *Prince of Persia*, на самом деле, гораздо красивее, расширеннее и сложнее, чем оригинал. Сбежав из дворца после ложного об-

винения, Принц оказывается на купеческом корабле, который попадает в шторм. Волны выбрасывают Принца на заброшенный остров, где и начинаются его приключения. Стандартные ловушки вроде кольев, разрезалок и пропастей отошли на второй план, предоставив широкий спектр действий топорам, молотам, озерам с лавой, змеям и другим забавным игрушкам. Графика и анимация улучшились в несолько раз, и для двухмерной аркады 1993 года выглядят просто умопомрачительно. Звук, правда, подвел – очень нудная музыка, стандартные спецэффекты. Но в целом – получилось хорошо.



Blackthorne (Black Hawk)

Жанр: Action/Adventure
Разработчик: Silicon & Synapse
Издатель: Interplay
Объем: 2 Mb
Дата выхода: 1994 год

Будущие создатели ***Warcraft*** и ***Diablo*** решили, что ***Prince of Persia*** бросает всем разработчикам достойный вызов, и выкатили на-гора проект ***Blackthorne*** (также из-



Out of This World

| | |
|--------------|-------------------|
| Жанр: | Action |
| Разработчик: | Delphine Software |
| Издатель: | Interplay |
| Объем: | 1.2 Mb |
| Дата выхода: | 1991 год |

Первые опыты компании **Delphine** по работе с двухмерной графикой привели к тому, что дизайнер **Эрик Чахи** чуть ли не в одиночку написал историю о молодом ученом, которого не-

удачный эксперимент забрасывает в параллельный мир. Мало того, что он ее написал – он же ее и нарисовал и запрограммировал, в итоге получив интерактивное приключение. Суть игрового процесса проста: появившись на новом экране, нужно просто бежать влево или вправо и, поймав момент, нажать кнопку. Если момент выбран удачно, то ты переходишь на новый экран. Если опоздал – изволь понаблюдать красавицу (как правило) смерть и последующий рестарт. Довольно тривиально, но в свое время и этого было достаточно, чтобы удержать игрока у экрана.



Hunter Hunted

Жанр: Action
Разработчик: Sierra
Издатель: Sierra
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1996 год

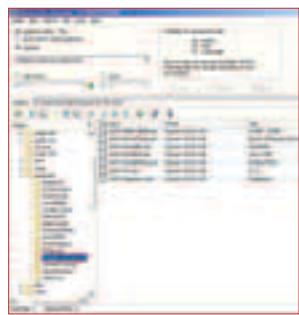
Увлекательнейшая аркада, в которой Джейк и некое агрессивное существо бегают друг за другом и пытаются найти выход с уровня. В этом им помогают несколько видов оружия, а мешают ло-

сывает все данные на специальное устройство и сбирает от преследователей, раскрывших его деятельность. Его флаер сбивают над джунглями, в результате чего он теряет память. Теперь ему надо добраться до города, встретиться с надежным человеком и восстановить свою память.

Flashback не зря называют «Принц в будущем»: игру отличают очень мягкая и плавная анимация, прыжки и перекаты, огнестрельное оружие и метательные предметы. И, конечно, традиционные головоломки и ловушки на пересеченной местности. Строго рекомендуется.

вестный как ***Black Hawk***). Вернувшись из далеких краев, паренек по имени Black Hawk застает свою родину под тиранической пятой негодяя-волшебника. Все его соплеменники пребывают в рабстве под надзором отвратительных орков. Но у парня есть шотган и неистребимая тяга к победе. Blackthorne может смело похвастаться фирменной «блэззардовской» графикой, отлично прорисованной анимацией орков (а как они погибают!) и хорошим, жестким геймплеем. Здесь можно даже застрелить своего соплеменника – никто и слова не скажет.

вушки, пропасти, кислота, механические активные средства защиты и так далее. В режиме одного игрока все уровни проходятся легко и непринужденно (есть, конечно, тяжелые моменты – но это редкость). Основная радость заключается в том, что можно поиграть с приятелем в режиме раздвоенного экрана. Представь себе: крадешься ты по уровню, сжимаешь в руке шотган, а сверху ка-а-а-к прыгнет твой друг, да как влепит дубиной по кумполу! Или так: ты крадешься по уровню и видишь на верхней части экрана, как твой друг готовится спрыгнуть прямо на тебя. Веселью нет предела!



Advanced Ra-Renamer 1.2

Хотя RealAudio-файлы и менее распространены, нежели MP3, их тоже бывает много, и их запасы тоже нуждаются в приведении в порядок. По конструкции

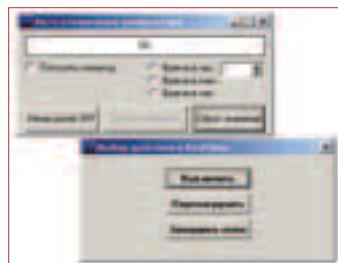
они весьма напоминают MP3-файлы – в них также присутствует место для заголовка, в котором прописывается название композиции, группа, какой это альбом, и в каком году он был записан. Поэтому было бы весьма логично переименовать и упорядочить их, разложив по полочкам в соответствии со всеми этими параметрами. А вот это как раз задача для программы *Advanced Ra-Renamer*. Ее интерфейс во многом напоминает аналогичные программы по работе с MP3-коллекциями, все знакомо, так что разобраться можно в момент.



Advanced System Optimizer

Advanced System Optimizer – это интегрированное решение «для ухода за Windows» из серии «все в одном». Это не одна программа, а сборник множества небольших программ в одной оболочке, разделенных

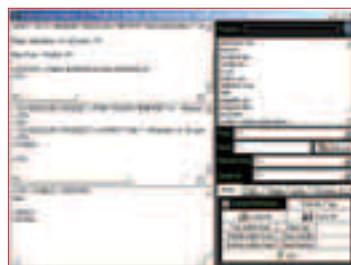
на десять тематических разделов и посвященных решению всех возникающих у пользователя вопросов по управлению, настройке и оптимизации Windows. Список охваченных тем весьма широк, и я уверен, что в каждом разделе найдется по крайней мере одна полезная для тебя программа. Не забыты даже органайзер для обоев – менеджер рабочего стола с возможностью делать окна прозрачными. В общем, полный комплект для того, чтобы «ваш Windows всегда был в отличной форме».



AutoPowerOff

Эта программа настолько проста, что даже не требует длинного и многослойного описания. Подробных подсказок в *AutoPowerOff* тоже нет, да и менюшек всего две – одна настроена на программируемое выключение

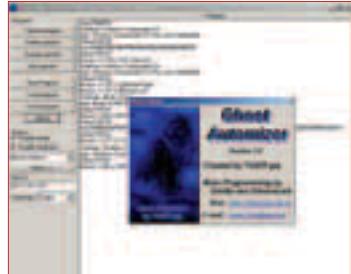
ние, другая же – на немедленное исполнение одной из трех команд: «выключить», «перезагрузить», «закрыть сеанс». После выставления «Часа Ч» в часах, минутах и секундах таймер запускается, и через какое-то время ваш компьютер произведет «Normal Shutdown», то есть, просто выключится. На время «тиканья» монитор можно принудительно отправить в спящий режим, чтобы зря не жег электричество. Единственное, с чем вы ничего не сможете поделать – это с оригинальной орфографией автора.



Cool Listing Maker 1.7

Cool Listing Maker – толковая и простая в использовании программа для создания красивых HTML-списков всех файлов, которые находятся на твоем винчестере. Даже инсталляции не требует! Особенно пригодится для

создания списков MP3-файлов – например, чтобы вывесить на сайте содержимое твоей музыкальной коллекции. При желании и определенном владении предметом ты сможешь украсить генерируемую страничку присутствием любого количества HTML-тегов. Также для более эффективной работы можно применять особые спецтеги, назначение которых подробнейшим образом расписано в файле «read_me», а в папочке «Samples» на всякий случай приведено несколько готовых примеров.



Ghost Automizer 2.8

Ghost Automizer – это программа, предназначенная для управления твоим компьютером в то время, когда ты спишь, занят или тебя попросту нет дома. После нажатия кнопки «capture program» она скрупу-

лезно запишет все последовательности твоих действий в Windows. Будут зарегистрированы как само событие, так и время и продолжительность открывания других программ, разворачивания окон, нажатия на кнопки и вообще все вплоть до траектории мышки. По умолчанию остановка запрограммирована на клавишу «F12». Ну и, естественно, все это она способна затем воспроизвести. Как видишь, создать иллюзию твоего присутствия дома стало очень просто!



Hangul Viewer

Просматривая очередную порцию MP3-файлов, закачанных за ночь модемом, в одном из архивов я нашел странный файл с расширением «.hwp». Это расширение сильно смахивало на какой-то темпоральный файл, но я

все-таки решил его сразу не удалять, а выяснить, что ли это на самом деле. Поиск определил, что это не мусор, а файл корейского текстового процессора *Hangul* – одного из самых популярных восточных текстовых редакторов, типа местного Word'a. А *Hangul Viewer* – его бесплатный просмотрщик. Кстати, если ты хочешь, чтобы «квадратики» выглядели у тебя полноценными символами, установи в своей Windows поддержку иероглифической письменности для корейского, китайского и японского языков.

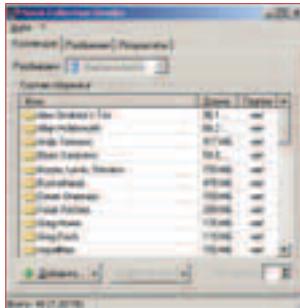


Hardware sensors monitor 4.1.4.5 Pro

Hardware sensors monitor – это полезная программа для отслеживания показаний датчиков материнской платы, поддерживающая огромный список «материнок». Ее работа основана на «общении» не с BIOS материнки,

а напрямую с чипом мониторинга, коих на свете существует всего-то с десяток вариантов, в отличие от моделей материнских плат. По результатам мониторинга можно гибко

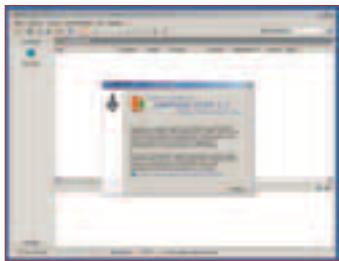
настроить параметры аварийного оповещения. А в «профессиональной версии» программы реализовано программное охлаждение материнской платы и процессора, более известное как «CPU Throttling». Монитор работает в любой версии Windows и весьма нетребователен к ресурсам.



NovA Collection Divider 3.0.0.6

Финальная стадия увековечивания твоей MP3-коллекции – запись на болванки. Это ох, какая непростая операция, если попытаться сделать все как надо и за-

писать на каждую болванку по-максимуму. А если с трудом собранного за месяцы у тебя скопилось на несколько гигабайт? Да, здесь без программы типа *NovA Collection Divider* не разобраться. Она поможет тебе не потонуть в этом море информации, предложив свои – вполне оптимальные – варианты размещения содержимого указанных директорий на различных носителях, будь то CD или DVD. Механизм оптимизации объемов у нее весьма продвинут – практически всегда программа предлагает именно самый оптимальный вариант.



LeechGet 2004 Version 1.1

Менеджер закачки, по внешнему виду и функциональности удивительно напоминающий популярный *ReGet*. Отличается от него в лучшую сторону своей ценой – персональную версию программы можно использо-

вать совершенно бесплатно. В программе есть интересная штука под названием «Парсер страниц», умеющий автоматически обрабатывать страницы в интернете, выбирая с них файлы по определенным параметрам, например, забирая только архивы формата zip. Помимо внимательного слежения за буфером обмена и возможности прямого копирования загрузок, *LeechGet* спокойно интегрируется в *Internet Explorer*, а также имеет набор плагинов к браузерам *Opera*, *Mozilla* и *Netscape*.



Seismovision 2.26

Seismovision 2 – это программа №1 для киберспортсменов, а значит, познакомиться с ней будет нелишне и для тебя. Это, как бы поточнее выразиться, своеобразный «проигрыватель демок» для целой плеяды игр, базирующихся на

движках *Quake*–*Quake II*–*Quake III* и *Unreal Tournament/2003*–*2004*. После инсталляции программа может «порыться» на твоем винчестере и найти все поддерживаемые ею игры самостоятельно, но все-таки лучше ей малость помочь и указать пути ко всем играм вручную, так будет надежнее. Далее – дело техники. Выбираешь игру, указываешь ее версию и вуаля – двойной щелчок по демке загружает движок игры и начинает прокручивать «кино».



MMetro 2.20.3

Это не просто карта метрополитена. Это настоящий навигатор для перемещений по метро, который подскажет тебе самый оптимальный маршрут проезда. Достаточно выбрать из списка начальную и конечную стан-

ции, и программа сама покажет тебе самый быстрый маршрут. Время в пути она считает с учетом переходов между станциями пересадок, а также с учетом простояния на платформе в ожидании поезда в разное время суток.

Кроме оптимального маршрута также выводятся несколько альтернативных маршрутов, которые тоже могут оказаться полезными. Например, там может быть меньше пересадок. Помимо Москвы есть карты метро еще трех городов – Санкт-Петербурга, Киева и Харькова.

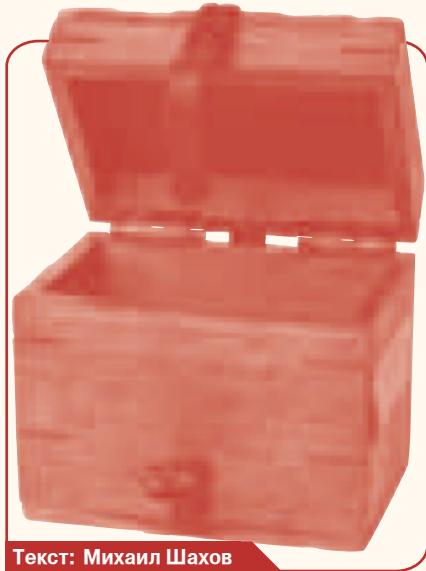


TellMeAboutDivx 0.17

«А расскажите-ка мне о DivX!» – примерно такое послание хотел передать нам программист этой простенькой, но отнюдь не примитив-

ной программки. После первого запуска *TellMeAboutDivx* сворачивается в трей, откуда повторно вызывается простым щелчком мыши. Она легко извлекает на свет Божий и демонстрирует нам всю подноготную исследуемого MPEG-файла – информацию об использованном кодеке как для видео, так и для звуковой дорожки, размер картинки, длительность просмотра и прочие данные. Как принято среди программ данного класса, она занимает немного ресурсов системы, имеет по-настоящему интуитивный интерфейс и неназойлива по отношению к пользователю.

САМЫЕ ПРОСТЫЕ. САМЫЕ НУЖНЫЕ.



Текст: Михаил Шахов

Нет, правда, абсолютно невозможно представить себе комфортную жизнь перед монитором, если у тебя на винте нет привычного и почти родного архиватора, удобного текстового редактора, файлового менеджера, клавиатурные сокращения которого ты помнишь как "Alt+F1"... Без программ, которые всегда должны быть под рукой и состав которых не меняется год от года. Так получилось, что все упомянутые утилиты относятся к типу файлового программного обеспечения. Сегодня мы будем разговаривать именно о нем. Даже если эти программы всем давным-давно знакомы, получить информацию об альтернативных вариантах всегда полезно.

Каждый из нас нуждается в знакомом, приятном, удобном окружении. Любимые тапки, уютное кресло, старый потрепанный коврик для мышки, кружка на два литра жидкости (тип напитка зависит от личных пристрастий – и никаких намеков на вкусное пиво!) и, наконец, знакомая до боли карта Quake 3 Arena. В общем, вещи простые, но нужные. Программы тоже бывают такими.

WINRAR

| |
|---|
| ТИП ПРОГРАММЫ |
| архиватор |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| RARLab |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Shareware, 29 \$ |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| http://www.rarlab.com/ |

WinRar – это программа для архивации файлов по особому протоколу, разработанному российским программистом Евгением Рошалом. Приятно, что программа считается одной из лучших в своем классе, а протокол сжатия, который она использует, на данный момент – самый эффективный из существующих. Пожалуй, стоит рассказать о том, как устроены и работают программы-архиваторы – просто чтобы тебе стало понятно, для чего они нужны. Принцип работы программ сжатия файлов основан на поиске «избыточной» информации и последующем ее кодировании с целью получения минимального объема. Самым известным

методом архивации файлов является сжатие последовательностей одинаковых символов. Например, внутри файла находятся последовательности байтов, которые часто повторяются. Вместо того, чтобы хранить каждый байт, фиксируется количество повторяемых символов и их позиция. Скажем, архивируемый файл занимает 10 байт и состоит из следующих символов: "B B B B L L L L A A". Архиватор может представить этот файл (упрощенно, конечно) в следующем виде: "4B 4L 2A", то есть четыре раза повторяется символ "B", затем четыре раза повторяется символ "L", затем два раза повторяется символ "A". Для хранения файла в такой форме потребуются всего 6 байт, что на 40% меньше исходного размера.

Степень выигрыша места при сжатии файлов сильно зависит от их формата. Графические файлы типа *TIFF* и *GIF* уже заранее компрессированы (хотя существует и разновидность формата *TIFF* без компрессии), и здесь даже самый лучший архиватор мало чего найдет для упаковки. Совсем другая картина наблюдается при архивации текстовых файлов, файлов *PostScript*, файлов *BMP* и им подобных. Что же, можно считать, что о принципе работы архиваторов ты знаешь все, что нужно. Давай теперь рассмотрим сам WinRar и его интерфейс (на рисунке).

Программа выглядит весьма нарядно, особенно в последней своей версии (раньше она была оформлена поскучнее), и имеет русскоязычный интерфейс. Понимая принцип работы архиватора, а главное, назначив в ходе инсталляции файлы архивов для открытия в WinRar, ты легко научишься пользоваться программой. Я даже не стану описывать приемы работы – расскажу только кратко, например, о том, как упаковать папку.

Делается это так. Щелкаешь на папке правой кнопкой мыши (все равно, в «Проводнике» ты при этом наблюдаешь папку или, к примеру, в «Total Commander») и выбираешь из контекстного меню пункт «WinRar–Добавить в архив...». С предложенными по умолчанию настройками проще всего согласиться. По завершении

WINRAR КАК АБСОЛЮТНЫЙ АРХИВАТОР

Многочисленные достоинства WinRar позволяют нам всерьез надеяться, что программа нашего соотечественника однажды станет настоящим общепринятым стандартом архиватора, вытеснив с этого места WinZip. В числе преимуществ WinRar:

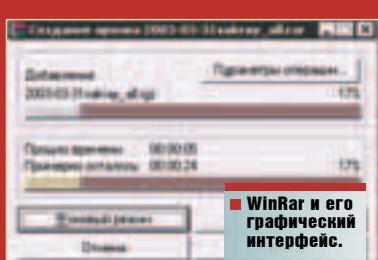
Использование оригинального высокоеффективного алгоритма сжатия данных (об этом мы уже говорили). Наличие графической оболочки с поддержкой технологии перетаскивания (drag & drop).

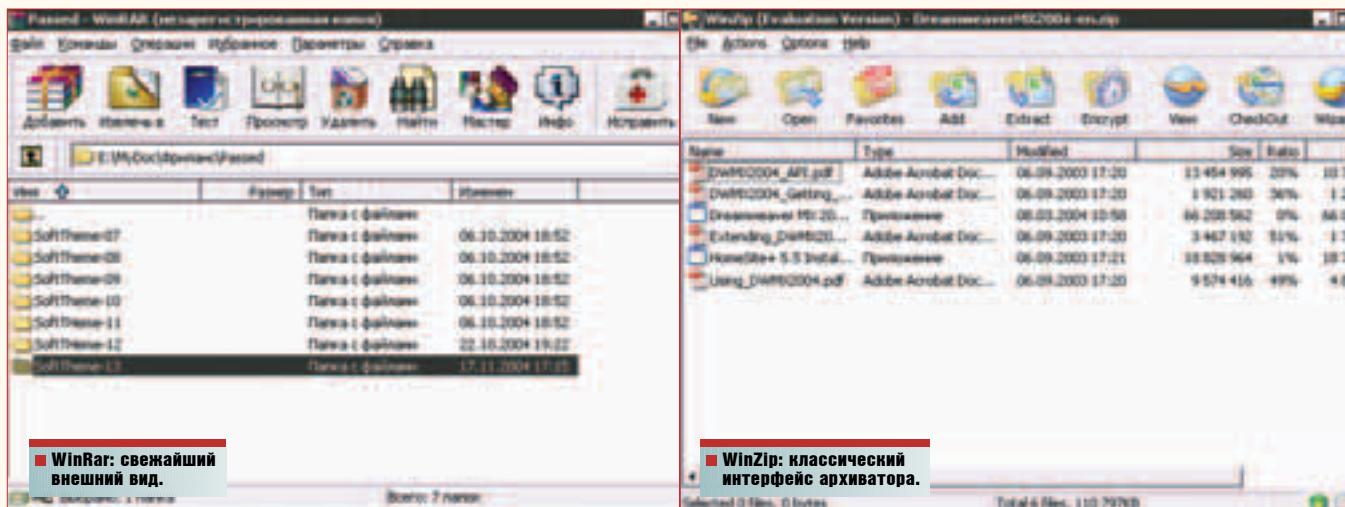
Поддержка метода непрерывного архивирования, при котором может быть достигнута степень сжатия на 10–50% более высокая в сравнении с обычными методами. Особенно хорошо заметна разница в том случае, если упаковывается значительное количество небольших файлов однотипного содержания.

Возможность восстановления физически поврежденных архивов. Впрочем, не стоит переоценивать ее, она срабатывает далеко не всегда.

Наличие других дополнительных функций, например, шифрования данных и имен файлов в архиве, добавления архивных комментариев, ведения протокола ошибок и пр.

Но самое главное – это полная поддержка архивов RAR и ZIP, а также управление архивами других форматов (CAB, ARJ, LZH, TAR, GZ, ACE, UUE, BZ2, JAR, ISO). Это позволяет тебе держать на своей машине лишь один из двух распространенных архиваторов. К сожалению, будучи признанным лидером на рынке, WinZip не поддерживает формат RAR.





процесса кодирования ты увидишь в папке уровнем выше (то есть в той самой папке, где ты был, когда запускал архивацию) сжатый файл с расширением RAR. Это и есть созданный архив.

Чтобы распаковать файлы обратно, на значке архива нужно дважды щелкнуть мышью. В открывшемся окне программы выдели интересующие тебя файлы (все или некоторые) и воспользуйся меню «Команды-Извлечь в указанную папку...»

Примерно так же работает и интерфейс архиватора **WinZip**, так что «ликбеза» по нему я проводить не стану.

WINZIP

| |
|---|
| ТИП ПРОГРАММЫ |
| архиватор |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| WinZip Computing, Inc. |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Shareware, 29 \$ |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| http://www.winzip.com/ |

WinZip – это, вне всяких сомнений, самый распространенный на свете архиватор. Он прост, удобен и универсален, имеет встроенные средства для работы с архивами кое-каких других форматов (если быть точным, то с *TAR*, *gzip*, *UUEncode*, *XXencode*, *BinHex*, *MIME*). WinZip сможет работать и с архивами, созданными в популярных некогда архиваторах **ARJ**, **LZH** или **ARC**.

Интерфейс программы WinZip давно стал стандартом для архиваторов под ОС **Windows**. Именно поэтому сравнительно молодой WinRAR так похож на него.

Начиная с седьмой версии (а сейчас актуальна уже девятая!), WinZip позволяет также работать с *CAB*-файлами. Именно в такие архивы запакованы, например, дистрибутивы Windows, **Microsoft Office** и множества других программ от Microsoft.

Как вариант, WinZip может быть установлен в форме мастера. Неподготовленному пользователю работать с ним станет чуть легче, но на скорости проведения операций (не самого архивирования, конечно, а

отдачи команды на него) это сказывается крайне негативно: кому же хочется вместо двух щелчков мышью выполнять десять? В стандартном же виде интерфейс WinZip работает точно по тому же принципу, что и WinRAR. Поскольку обсуждать здесь нечего, переходим к одной из самых полезных программ сегодняшней SOFTTEMЫ.

TOTAL COMMANDER

| |
|---|
| ТИП ПРОГРАММЫ |
| файловый менеджер (GUI) |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| Christian Ghisler |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Shareware, 37.76 \$ |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| http://www.ghisler.com/ |

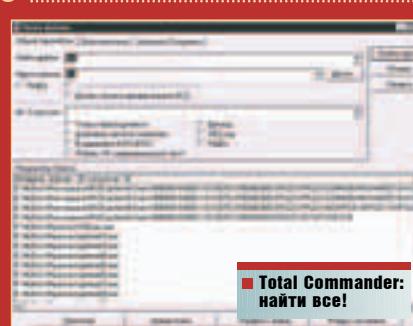
Файловый менеджер **Windows Commander**, созданный швейцарским программистом **Кристианом Гислером** (Christian Ghisler) по образу и подобию старого доброго **Norton Commander**, использует большинство пользователей Windows – конечно, из числа тех, кто в принципе пользуется программами такого рода. Пару лет назад эта популярнейшая программа, в связи с претензиями правообладателя торговой марки Windows, сменила свое имя на **Total Commander**. Для выполнения своей основной задачи – работы с файлами – программа использует двухпанельный однооконный интерфейс с командной строкой, а также огромное число сочетаний клавиш, существенно ускоряющих выполнение многих рутинных процессов.

Кстати, сочетания эти – классические, унаследованные еще от NC: «Alt+F1» позволяет выбрать диск для открытия в левой панели; «F3» запускает программу для просмотра текстовых файлов – к слову сказать, превосходную; «F5» копирует выделенный объект в каталог, открытый в неактивной панели, и так далее. Собственными средствами программы можно, помимо просмотра текстовых

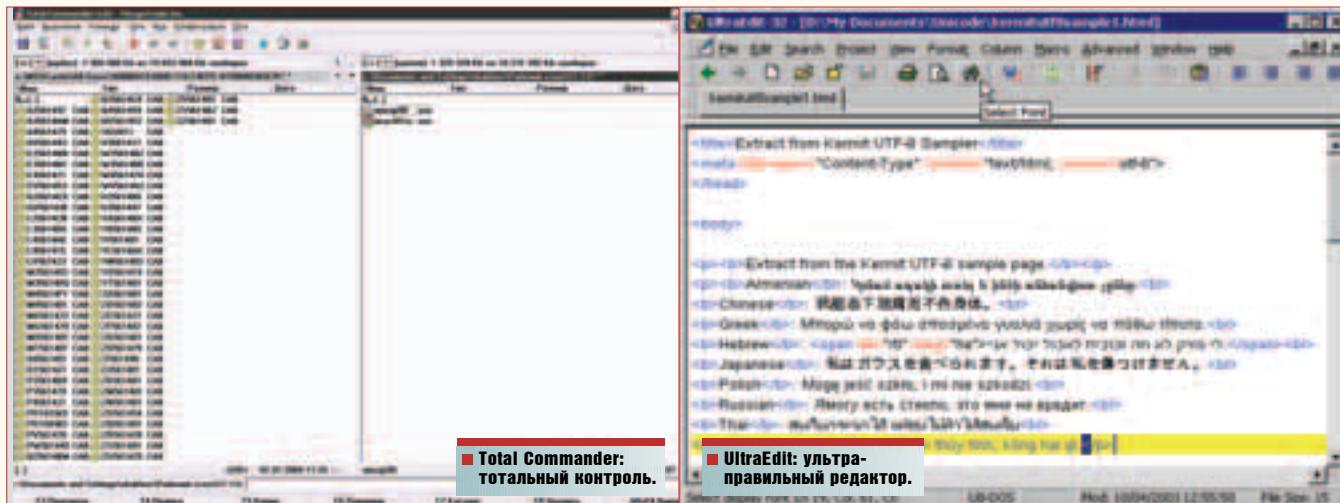
ТОТАЛЬНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Благодаря большому количеству дополнительных функций, **Total Commander** позволяет отказаться от использования многих вспомогательных утилит. Так, любой файл с его помощью может быть разрезан на куски, а затем «склеен» обратно без использования отдельных программ. Мощная система поиска Total Commander позволяет искать файлы на диске по таким критериям, как размеры и даты их создания, а также по наличию в них определенного текста в форматах ASCII или Unicode, причем поиск при желании можно запустить и в архивах. Условия поиска автоматически сохраняются для последующего использования. Очень интересны функции группового переименования файлов и синхронизация каталогов. Также в программе есть возможности подсчета или проверки контрольной суммы файлов (MD5), побайтного сравнения и переименования файлов.

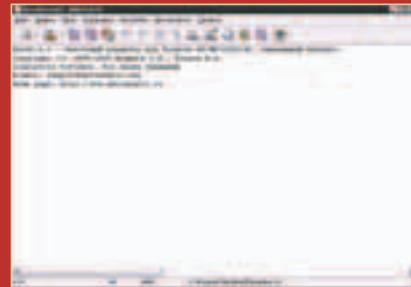
Еще больше расширяет возможности утилиты поддержка дополнительных модулей, по числу



которых он уже может конкурировать с открыто модульным конкурентом **Far**. В последней версии программы появилась поддержка модулей подключения файловых систем – они обеспечивают работу Total Commander с альтернативными файловыми системами ОС **Linux** или **Windows CE/Pocket PC**.



ПОСЛЕДНИЙ ВЫБОР. КОМУ ЧТО?



Как уже говорилось выше, выбор архиватора из **WinZip** и **WinRAR** – дело личных предпочтений. Я бы все же рекомендовал тебе **WinRAR** – из патриотических соображений (отечественная разработка, ты же помнишь?), и по той причине, что он умеет работать с файлами **WinZip**. С другой стороны, интерфейс **WinZip** чуть симпатичнее (конечно, если его англоязычность тебя не смущает), а использование в режиме мастера более понятно и доступно начинаю-

щим пользователям. В общем, уподобиться доктору и прописать что-либо в данном случае довольно сложно.

А вот что касается файловых менеджеров... Тут все гораздо проще.

Ты помнишь времена, «когда компьютеры были большими», и с той еще поры уважаешь консольные приложения за высокую скорость работы интерфейса? Ты готов пожертвовать удобством в угоду мощности и гибкости утилиты? Твой выбор – **FAR**, однозначно.

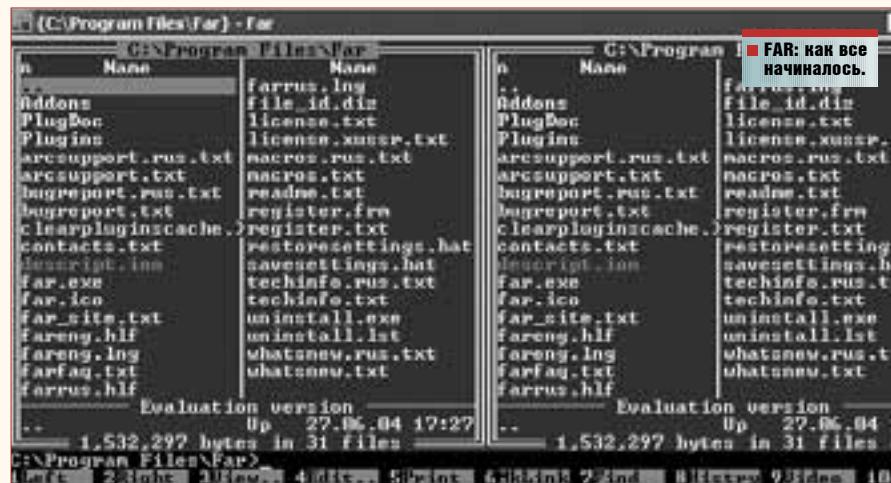
Ты предпочитаешь «вылизанные» программы и интерфейсы, и не гонишься за тем, чтобы выжать из быстродействия компьютера последние гены? Ты являешься горячим сторонником простых в использовании программ? **Total Commander** будет для тебя в самый раз.

И еще. Если **UltraEdit** для тебя оказался сложноват, а «Блокнот» надоел хуже горькой редьки – скачай или установи с нашего CD простенький редактор под хитрым называнием **Bred-3** (<http://www.astonshell.ru>). Он очень неплох, правда.

файлов, открывать большое количество графических и мультимедийных форматов. Это стало возможным благодаря интеграции менеджера с программой – просмотрщиком графических файлов **IrfanView** (см. раздел SOFTTEMA о графических программах в «**PC Игры**» № 10 / 2004). Кроме того, менеджер умеет просматривать HTML-файлы, даже с возможностью перехода по гиперссылкам. Что касается работы с архивами, **Total Commander** полностью поддерживает ZIP, TAR, GZ, TGZ. Открывать или просматривать (без упаковки и распаковки) можно архивы ACE, ARJ, CAB, LHA, RAR, UC2, причем после установки полных версий этих архиваторов (например, уже упомянутого **WinRAR** или не вошедшего в данную статью **WinAce**) программа начнет работать с ними.

И последнее. В **Total Commander** встроен полноценный и очень удобный FTP-клиент, позволяющий без проблем копировать файлы с удаленного сервера в не-

сколько потоков (с возможностью докачки после разрыва соединения), переименовывать и удалять их. Кстати, эта возможность неплохо поддерживается и вторым из упомянутых здесь менеджеров.



FAR MANAGER

| |
|---|
| ТИП ПРОГРАММЫ |
| файловый менеджер (консоль) |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| FAR Group |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Freeware |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| http://www.farmanager.com/ |

FAR Manager – это программа управления файлами и архивами в операционных системах семейства Windows (9x/Me/NT/2000/XP). В отличие от **Total Commander**, аналогичная ему по функциям программа **FAR Manager** работает в текстовом или консольном режиме (см. на рисунке).

Крайне простой внешне, этот менеджер позволяет в огромном числе разнообразных вариантов выполнять множество необходимых действий: просматривать файлы и каталоги, редактировать, копировать и переименовывать файлы, работать с архивами и так далее. **FAR Manager** имеет многоязычный, легко настраиваемый интерфейс. Простую навигацию по файловой системе обеспечивают цветовое выделение и группы сортировки

файлов. Функциональность FAR Manager существенно расширяется за счет внешних подключаемых модулей – плагинов. Например, работа с архивами, FTP-клиент, временная панель и просмотр сети в программе реализованы с помощью плагинов, включенных в стандартную поставку FAR. FAR придумал и долгое время поддерживал автор RAR, наш соотечественник Евгений Рошал. С 19 июня 2000 года разработкой FAR Manager занимается компания **FAR Group**. Евгений Рошал по-прежнему остается автором FAR Manager и следит за проектом.

Понятное дело, насквозь российская программа имеет русскоязычный интерфейс и даже выглядит в нем лучше, чем в англоязычном. Для активации русского языка нажми "F9", из меню "Options" выбери пункт "Languages". В появившемся на экране диалоге выбери русский язык и нажми "Enter". Перезагрузка программы не потребуется – отечественные буковки появятся на экране сразу же.

ULTRAEDIT

| |
|---|
| ТИП ПРОГРАММЫ |
| текстовый редактор |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| IDM Computer Solutions, Inc |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Shareware, 35 \$ |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| http://www.ultraedit.com/ |

UltraEdit – это профессиональный текстовый редактор. Им можно не только пользоваться при наборе обычных текстов, но и использовать для работы с языками программирования. Дело в том, что эта программа на очень хорошем уровне поддерживает подсветку синтаксиса для многих распространенных языков: HTML, PHP, C++ и так далее. Редактор довольно быстро загружается при вызове, а также не требуетелен к ресурсам системы.

Ultra Edit обладает настраиваемым интерфейсом. Все панели инструментов можно перемещать в любое место экрана. Команды меню легко вешаются на удобные тебе горячие клавиши.

В программе есть проверка орфографии по словарю – текстовому файлу, который можно заменить собственным.

Пожалуй, эта программа подходит не только профицессионалам компьютерной отрасли – она годится и для ежедневной работы рядовых пользователей. Но рядовому все-таки проще будет обойтись «Блокнотом» – русскоязычного интерфейса в программе нет, а имеющийся англоязычный, вдбавок ко всему, непрост: масса возможностей определяет сложность управления.

Вот и все на сегодня. Натягивай любимые тапочки, усаживайся за монитором поудобнее, наливай любую приятную тебе жидкость в старую кружку – и комфортных тебе гейминга и юзинга!



- PC Игры Видео**
- Интервью с создателями проекта "Мор. Утопия"
 - Интервью с Американом МакГи
 - Презентация Joint Operations: Escalation
 - Репортаж с турнира по Far Cry
- ДЕМОВЕРСИИ**
- BloodRayne 2
 - Cross Racing Championship
 - Pro Evolution Soccer 4 Full Demo
 - RTL Ski Alpine 2005
 - Sun Crusher: The Great War
- ДОПОЛНЕНИЯ**
- Battlefield Vietnam
 - CSS
 - FarCry
 - Half-Life
 - Half-Life 2
 - Quake III Arena
 - Rome: Total War
 - UT2004
 - Warhammer 40,000: Dawn of War
- ПАТЧИ**
- America's Army Operations 2.2.1
 - Battlefield 1942 1.6.19 - 1.61b
 - Battlefield Vietnam 1.2 - 1.21

- Evil Genius 1.01**
- Medal of Honor Pacific Assault
 - Men of Valor 1.0 - 1.3
 - Myst IV Revelation 1.02
 - Need for Speed Underground 2 v.1.1
 - Pro Evolution Soccer 4 v.1.10
 - Star Wars Battlefront 1.1
 - Unreal Tournament 2004 Patch 5
- SOFTБЛОК**
- Soft-тема
 - Softblock
 - Special: настройка системы
- SHAREWARE**
- стандартный набор
- КРЕАТИВ**
- Battlefield Vietnam mod development toolkit v2.75
- ПЕТРО**
- Prince of Persia

- FLASH**
- Curveball
 - Golden Gate Drop
 - Gyroball
 - Push
 - Skate
 - Spiderman
 - Sub Commander
 - Web
 - Lalahooho
 - Ugly
- ВИДЕО**
- Act of War
 - Brothers in Arms
 - Close Combat: First to Fight
 - Imperial Glory
 - Rainbow Six 4
 - Road to Fame
 - Sun Crusher: The Great War
 - The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
 - The Settlers:
 - Heritage of Kings
 - Universal Combat: Hostile Intent
- А ТАКЖЕ**
- Календарь от «PC ИГР»
 - Игровые обои
 - Обои от сайта wallpapers.ru
 - Работы читателей
 - Смешные скриншоты и ролики
- № 1(13) • ЯНВАРЬ • 2005**
- Мир**

PC ИГРЫ ВИДЕО



- Интервью с создателями проекта «Мор. Утопия»
- Интервью с Американом МакГи
- Презентация Joint Operations: Escalation
- Видеорепортаж с турнира по Far Cry

ДЕМОВЕРСИИ



- BloodRayne 2
- Cross Racing Championship
- Pro Evolution Soccer 4 Full Demo
- RTL Ski Alpine 2005
- Sun Crusher: The Great War



ДОПОЛНЕНИЯ



- Battlefield Vietnam
- CSS
- FarCry
- Half-Life
- Half-Life 2
- Quake III Arena
- Rome: Total War
- UT2004
- Warhammer 40,000: Dawn of War

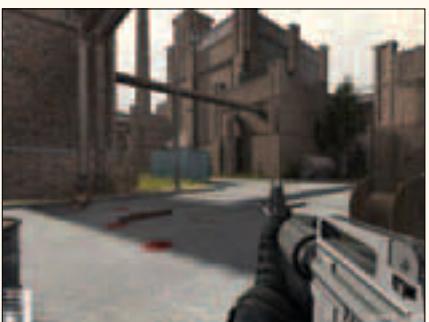
PETRO

- Prince of Persia
- Prince of Persia 2



ПАТЧИ

- America's Army Operations 2.2.1
- Battlefield 1942 1.6.19 - 1.61b
- Battlefield Vietnam 1.2 - 1.21
- Evil Genius 1.01
- Medal of Honor Pacific Assault
- Men of Valor 1.0 - 1.3
- Myst IV Revelation 1.02
- Need for Speed Underground 2 v.1.1
- Pro Evolution Soccer 4 v.1.10
- Star Wars Battlefront 1.1
- Unreal Tournament 2004 Patch 5



SOFTБЛОК



- Soft-тема
- Softblock
- Special: настройка системы
- стандартный набор

КРЕАТИВ

- Battlefield Vietnam mod development toolkit v2.75
- Nexus – The Jupiter Incident modding kit
- Pacific Fighters Dynamic Mission Generator v3.11 beta
- Street Legal car development kit
- Warhammer 40,000: Dawn of War RDN toolkit

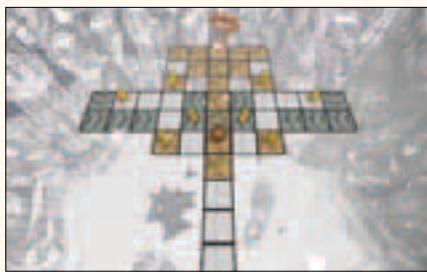


ВИДЕО

- Act of War
- Brothers in Arms
- Close Combat: First to Fight
- Imperial Glory
- Rainbow Six 4
- Road to Fame
- Sun Crusher: The Great War
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- The Settlers: Heritage of Kings
- Universal Combat: Hostile Intent



SHAREWARE



- 3D Halloween Mahjong
- Daimyo: Beat the Shogun
- Freecell 3D
- Greenface
- Lost Idols: Puzzle Crusade
- PacFish 1.10
- POX PC 1.0
- Ricochet
- Tobi In Panic
- Wonderland 1.12

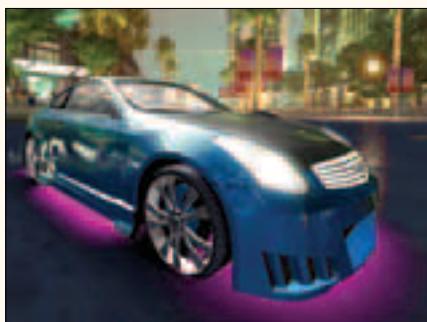
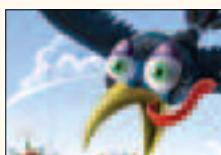
FLASH



- Curveball
- Golden Gate Drop
- Gyroball
- Push
- Skate
- Spiderman
- Sub Commander
- Web
- Lalahoohoo
- Ugly

А ТАКЖЕ

- Календарь от «РС ИГР»
- Игровые обои
- Обои от сайта wallpapers.ru
- Работы читателей
- Смешные скриншоты и ролики



ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА.....

Цена подписки на 20% ниже, чем в розничной продаже!

Доставка за счет издателя

Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ.....

Вы гарантированно получите все номера журнала

Цена стабильна на весь период заказа,

даже при повышении цены в розничной продаже.

Единая цена по всей России

СЕРВИС.....

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.

Заказ оформляется с любого месяца.

Заказ осуществляется заказной бандеролью

или с курьером

Заказ можно сделать на любое количество месяцев

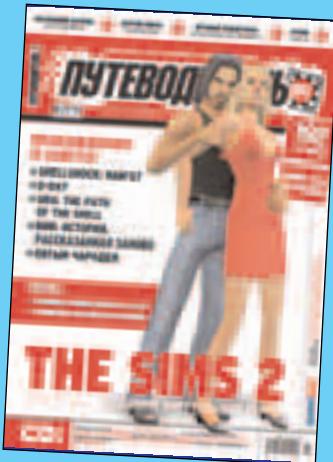
Бесплатный
телефон по России
8-800-200-3-999
по всем вопросам
по подписке

Закажи журнал
в редакции
и сэкономь деньги

Стоймость заказа на
«РС ИГРЫ» + 3 CD или DVD



Стоймость заказа на комплект
«РС ИГРЫ» + «Путеводитель: РС ИГРЫ»

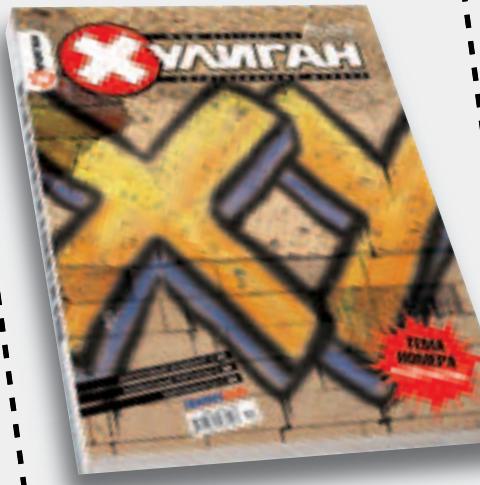


| | |
|-------|------------------------------------|
| 110р | за номер (экономия 30 руб.*) |
| 660р | за 6 месяцев (экономия 180 руб.*) |
| 1188р | за 12 месяцев (экономия 492 руб.*) |

| | |
|-------|--|
| 540р | комплект на 3 месяца (экономия 300 руб.*) |
| 1020р | комплект на 6 месяцев (экономия 600 руб.*) |
| 1920р | комплект на 12 месяцев (экономия 1440 руб.*) |

* экономия от средней розничной цены по Москве

уже в продаже



ТЕМА НОМЕРА:
ЧТО ТАКОЕ
ХУЛИГАНСТВО?

ДРУГ! ЧИТАЙ
В НОВОМ НОМЕРЕ!

Сноублейд:
НЕдетские лыжи

Колбасимся!
Слэм и стейдждайвинг

За родное Катманду:
двигаем в королевство
Непал

Листая классиков...
Как взорвать монитор?

(game)land
ХУЛИГАН
www.xyligan.ru

КОНКУРС | ЗАКОНЫ РОБОТОТЕХНИКИ



M

ечтают ли роботы об электроовцах? Именно этим вопросом задавался Айзек Азимов, размышляя об устройстве мира в те дни, когда разумные роботы будут таким же обыденным явлением для нас, как сейчас – сотовые телефоны. Свой ответ на этот вопрос попытались дать и испанские мачо из Mercury Stream Entertainment, создатели роботизированного мира *Scrapland*, ставшего темой нынешнего номера твоего журнала. В России игра выпущена компанией «Акелла» и уже лежит на прилавках.

Но это лирика, а у нас снова конкурс по теме номера. И у тебя снова есть шанс выиграть отличные призы, всего лишь правильно ответив на несколько несложных вопросов.

Какие призы?
Отличные. Вот, к примеру, за первое место какой-то счастливчик получит DVD-бокс *Scrapland* с автографом самого **Американа МакГи**, а также целых пять игр в DVD-боксах:

Prince of Persia: Warrior Within,
Painkiller: Battle out of Hell,
Codename Panzers: Phase One,
Warlords Battlecry III и *Crazy Taxi 3*.

Занявший второе место станет счастливым обладателем DVD-бокса *Scrapland*, но уже без автографа МакГи, и DVD-издания с *Prince of Persia: Warrior Within* и *Painkiller: Battle out of Hell*. За третье место также приготовлен DVD-бокс с игрой номера. Но это не все! Еще целых десять версий *Scrapland* в jewel-упаковке ждут своих владельцев в качестве поощрительных призов. Ты готов? Итак...

КУДА ПИСАТЬ?

Свои ответы ты можешь присыпать нам почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «**PC ИГРЫ**». Ты также можешь лично принести ответы в редакцию по адресу Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2 или отправить их нам по электронной почте на ящик (**внимание – новый адрес!**) scrapland@pc-games.ru. Только не забывай указывать свои Ф.И.О., обратный адрес и контактный e-mail или телефон.

ЗАКОНЫ РОБОТО ТЕХНИКИ

ЧТО СПРАШИВАЕМ?

1 Какую роль сыграл знаменитый Американ МакГи при создании Scrapland?

- ведущий геймдизайнер
- исполнительный продюсер
- ведущий художник
- дизайнер уровней

2 В какое количество уникальных персонажей может трансформироваться по ходу игры главный герой?

- 4
- 5
- 15
- 17

3 Как называется корабль мэра (в английской версии The Mayor) Химеры?

- Dreamland
- Greedy Pig
- Liar-Liar
- Privateer

Ч Идею «Трех законов робототехники» Айзеку Азимову подал:

- его друг, ученый-кристаллограф Дж.Д.Бернал
- редактор журнала «Analog» Джон Кэмпбелл
- автор самого слова «робот», чешский писатель Карел Чапек
- его литературный агент Форрест Экерман

5 Первый человекоподобный робот в истории человечества был создан:

- в Великобритании в 1865 году
- в Чехии в 1920 году
- в Германии в 1939 году
- в СССР в 1956 году

✖ Тесты

Карманные компьютеры Pocket PC
Недорогие видеокарты предыдущего поколения
Bluetooth-адAPTERЫ для PC
Карты памяти CF/SD
Материнские платы Socket 478
Переносные винчестеры

✖ Инфо

Мелочи железа
Эволюция видеокарт
Технология струйной фотопечати
FAQ

✖ Практика

Разгон AMD Sempron
Ремонт: как правильно паять?
Учим, как правильно установить водяной кулер
Моддинг: лазерная резка
Тестирование HDD в Linux

**НОВОГОДНИЙ НОМЕР!!!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ**

**Более 15 конкурсов
с крутыми подарками –
ты даже сможешь выиграть
моддинговый корпус
с логотипом журнала!**

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ
ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ



**И НЕ ЗАБУДЬ:
ТВОЯ МАМА
БУДЕТ В ШОКЕ!**

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



**700 Mb полезных
программ на CD**

В НОМЕРЕ:

**Тестирование новейших
моделей КПК, ноутбуков и
сотовых телефонов**

Выбираем КПК в подарок

Автономное плавание

Выбираем ноутбук с увеличенным
временем автономной работы

Шаг за шагом:

Слушаем музыку с Conduits Pocket

Player

MicroOLAP CHM eBook Reader

Мониторинг GPRS-соединений

Конвертируем DVD при помощи

Pocket-DVD Studio for Palm

FileZ для Palm OS

Pocket Tunes

Англо-русский словарь на смартфоне!

Пакет офисных приложений для
коммуникаторов

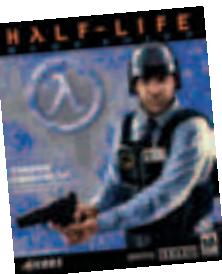
КОНКУРС | АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Ты, наверное, уже заметил, что простой читатель «PC Игр» оказывается не так уж и прост, когда речь заходит о демонстрации своих талантов окружающим? Мы тоже заметили. А еще заметили огромное количество талантливых и просто хороших рисунков, моделей, карт и прочих продуктовколоигрового творчества, которые приходят нам в редакцию почтой. Сожалеем, мы не можем опубликовать их все. Но, знаешь, что!? У нас есть отличная мысль, как применить твои таланты тебе же на благо. Возможно, с перспективой в будущем трудоустроиться в игровой компании или даже издать свою игру! Впрочем, можно и просто выиграть призы.

ЧТО БУДЕТ?

Мы объявляем акцию «**Алло, мы ищем таланты!**». В этом и ближайших номерах мы будем подбрасывать тебе задания, ориентированные на любителей делать что-то своими руками.

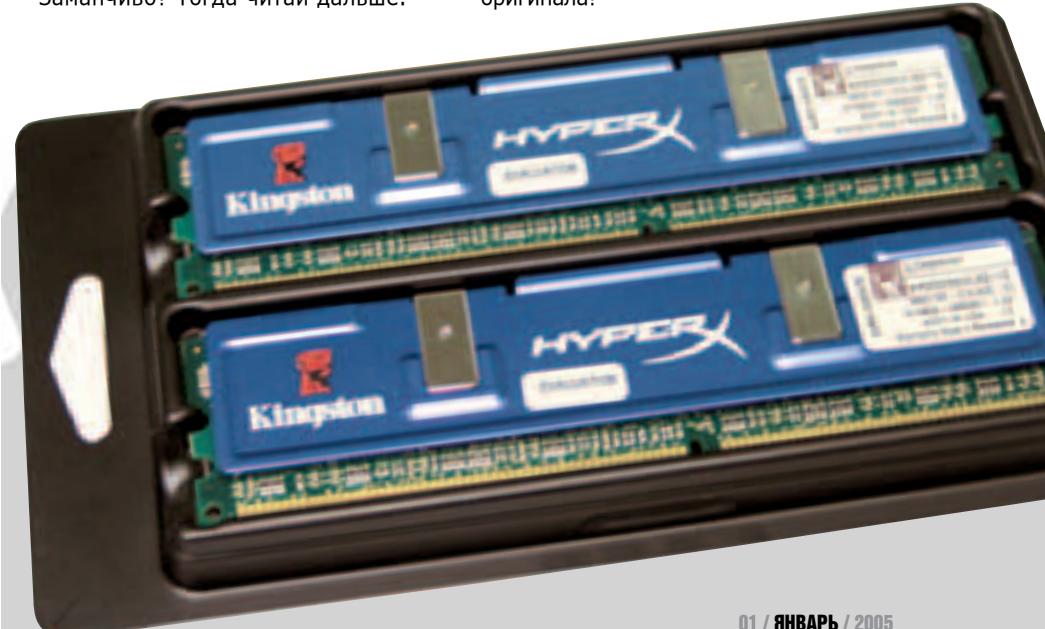


Самые-самые помимо призов за каждый конкурс получат возможность **участия в третьей Конференции Разработчиков компьютерных Игр (КРИ 2005)**, которая пройдет в Москве с 1 по 3 апреля будущего года. Участия с посещением всех лекций и семинаров, доступных профессиональным разработчикам игр – участникам конференции. Заманчиво? Тогда читай дальше.



HALF-LIFE 2

Думаем, твоя любимая улица, дом или скверик вполне прижились бы в **Half-Life 2**. Тебе осталось лишь воплотить их в собственном уровне для этой игры. Для этого ты можешь использовать уже существующие в Half-Life 2 модели, текстуры и элементы, а можешь создать свои собственные. Система оценок комплексная и будет учить креатив, равно как и играбельность уровня, баланс, визуально-эстетическую составляющую и прочие нюансы. Да, и не забудь выслать нам фотографию оригинала!



МОБИЛЬНЫЕ
КОМПЬЮТЕРЫ

(game)land

www.mobilecomputers.ru

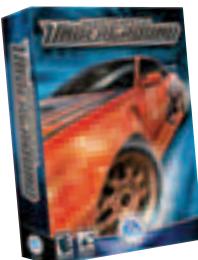


ЕСТЬ СВОЙ ПРОЕКТ?

Кроме того, мы готовы оценить уровень твоей игры (или дополнения), если у тебя уже есть что показывать. И если компетентное жюри, состоящее из представителей индустрии, решит, что твой проект и впрямь хороший, мы готовы предоставить тебе отдельный стенд на Ярмарке Проектов КРИ 2005 с тем, чтобы ты смог продемонстрировать свой труд буквально всем российским издателям и будущим коллегам по цеху.

Затем запиши сцену в формате AVI, и отправляй нам. Учи, что модель должна быть максимально похожа на оригинал. Хочешь увеличить свои шансы на победу – создай сцену со своей машиной, расставь источники света и заставь все это работать в движении. Фото оригинала также приветствуются.

Победитель получит возможность участия в КРИ 2005 и коллекцию игр серии Need For Speed, состоящую из NFS High Stakes, NFS Porsche Unleashed, NFS Hot Pursuit 2, NFS Underground и NFS Underground 2. Приз за второе место – руль ThrustMaster Enzo Ferrari Force Feedback и DVD-бокс с NFS Underground 2. За третье место – DVD-бокс с NFS Underground 2.



Автор лучшего уровня получит возможность посетить КРИ 2005, а также полную коллекцию игр серии, куда входят оригинальный *Half-Life*, *Half-Life: Blue Shift*, *Half-Life: Opposing Force*, *Counter-Strike: Condition Zero* и *Half-Life 2*. Занявшему второе место, достанется DVD-бокс с *Half-Life 2* и сверхсовременный **1Gb PC3200 Memory Kit** от **Kingston**. Приз за третье место – DVD-бокс с *Half-Life 2*.

МАШИНА ТВОЕЙ МЕЧТЫ В NFS

Считаешь, что парк машин в *Need For Speed Underground 2* не отвечает твоим представлениям об идеале? Сделай свою модель! Возьми за основу любую из существующих машин или концепт-каров и смоделируй ее в популярном 3D-пакете вроде Maya или 3dMax.

КУДА ПИСАТЬ

Свои работы ты можешь отправить нам тремя способами. Первый – прислать его на диск по адресу 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «PC Игры». Второй – лично принести диск с ними в редакцию (адрес: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2). Либо третий вариант – выложить работы где-нибудь на просторах интернета, а нам прислать ссылку на адрес talents@pc-games.ru (важно, чтобы ссылка работала хотя бы неделю). Как только мы скачаем работу – напишем.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



ЧИТАЙ В ДЕКАБРЕ:

Final Fantasy XI

Может ли самая известная консольная RPG обрести вторую жизнь в онлайне? Читайте спецрепортаж «Страны Игр».

Half-Life 2

Графическая революция и отменный геймплей от Valve Software. Doom 3 уступает звание лучшего FPS своему конкуренту.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Спустя всего год после релиза шпионского Splinter Cell: Pandora Tomorrow должен выйти сиквел – Chaos Theory. Стоит ли так спешить? Да!

Земля обетованная

Фоторепортаж на тему «Япония и видеогames». Японец может либо работать, либо играть – к такому выводу приходишь, побродив по Токио несколько дней.



2 CD или DVD с каждым номером

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Покупай Хакер с DVD-диском.
Только с DVD ты получишь самую
полную комплектацию софта!

На наших дисках ты всегда
найдешь тонну самого свежего
софта, демки, музыку, а также
3 видео по взлому!

Новогодний номер Хакера!
Лучшее за 2004 год!



ЧИТАЙ В ДЕКАБРЕ:

Троян в упаковке
Маскировка вредоносного кода.

Поломка форума за 5 минут!
Баги популярного форума phpBB.

Поисковые системы ищут \$\$\$
Заработка на Яндексе без его ведома.

Жизнь без проводов
Технологии беспроводной передачи
данных.

КОНКУРС | КРЕАТИВ

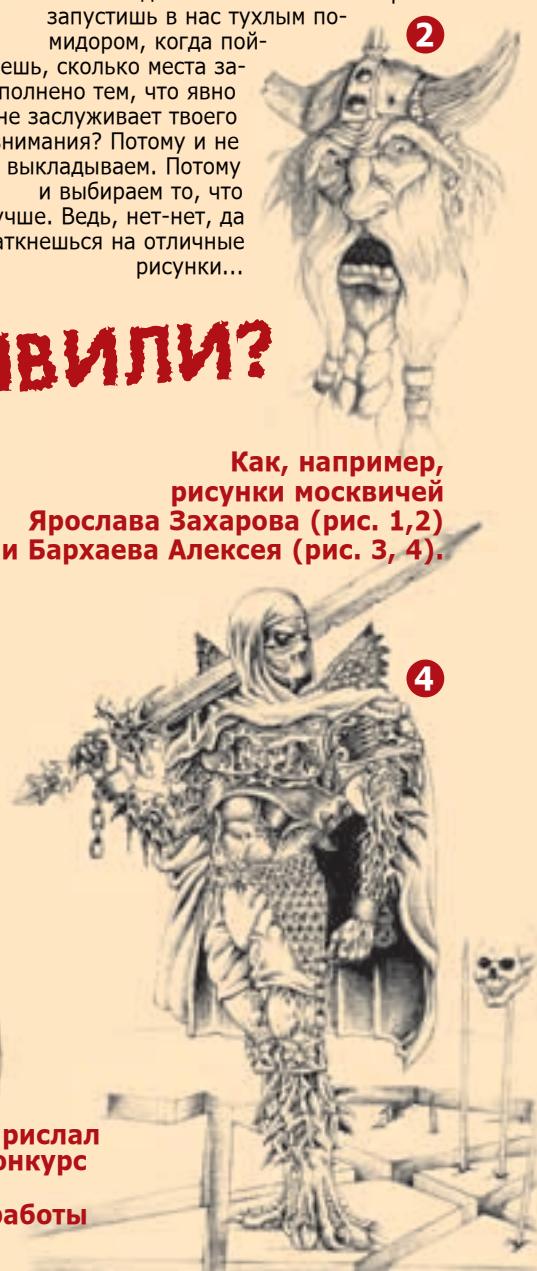


Конкурс «Креатив» определенно не столь популярен, как BestShot, оттого и выходит он в журнале существенно реже. Действительно приличные работы приходят очень редко – чаще в ящик падает то, что мы в редакции называем попытками повысить самооценку автора за счет журнала. На «Дне Читателя» спрашивали, почему мы не выкладываем хотя бы на диск все, что приходит. Отвечаю – нам не жалко, в общем, мы можем и выкладывать. Но не ты ли первый запустишь в нас тухлым помидором, когда поймешь, сколько места заполнено тем, что явно не заслуживает твоего внимания? Потому и не выкладываем. Потому и выбираем то, что получше. Ведь, нет-нет, да наткнешься на отличные рисунки...

НАКРЕАТИВИЛИ?



3



4

Как, например,
рисунки москвичей
Ярослава Захарова (рис. 1,2)
и Бархаева Алексея (рис. 3, 4).

Последний, кстати говоря, приспал свои рисунки еще на наш конкурс по Doom 3, но по досадной случайности его отличные работы до нас вовремя не дошли.



Исправляем оплошность – Алексей получает в подарок от «РС ИГР» коробку с Doom 3, а Ярослав – коллекционную книгу The Art of Warcraft, где собран оригинальный концепт-арт из этой знаменитой серии.



ЦАРСКИЕ ПОЧЕСТИ ИТОГИ!!!



от и завершен наш конкурс "Царские почести", объявленный в ноябрьском номере "РС ИГР". Поразили ровно два момента: лавина одинаковых, с точностью до запятой переписанных из БСЭ ответов на первые семь вопросов, а также напористость отдельных товарищей, выдумавших, будто бы мы совершенно не отслеживаем входящую почту. Отслеживаем, дорогие мои, да еще как! Поэтому не нужно больше слать нам по 32 (это рекордное количество писем от одного человека) варианта ответов, если, вдруг, не уверен в правильности своих мыслей. Мы просто-напросто такие вещи отследим и не засчитаем ни одной попытки. Будем честными, хорошо? Одна попытка – один приз.

Впрочем, пресловутый «восьмой вопрос» и был придуман специально для отсева тех, кто считает, будто у «Яндекса» есть ответы на все случаи жизни. А сработал он, потому что ты невнимательно читал сам вопрос. Мы не спрашивали, в каком году вышел первый фильм про Александра Македонского. Мы спрашивали, в каком году персонаж Александр Великий впервые появился на киноэкране. Разница! Правильный ответ: **1916**. А фильм назывался **Lord Loveland Discovers America**. Итак, правильные ответы: **1-3, 2-1, 3-2, 4-4, 5-1, 6-2, 7-2 и 8-2**. Сверяй!

А ВИНЧЕСТЕР КОМУ?

Впрочем, людей внимательных и усидчивых среди наших читателей тоже хватает, а почему правильных ответов было достаточно. Даже более чем – снова пришлось крутить барабан. Он и определил, что первое место – а вместе с ним **винчестер на 200 Gb** и DVD-бокс с **«Александром»** – уходит **Виталию Белому** из Санкт-Петербурга. Второе место, винчестер на 120 Gb и jewel-бокс с игрой получает **Лилия Бабаева** из Волгограда. А поощрительный DVD-бокс с **«Александром»** за третье место достается **Григорию** из города Новотроицка Оренбургской области. Остальным честным конкурсантам желаем удачи в следующих наших конкурсах!



ИДЕАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Реально ли собрать компьютер для себя?

- Идеальный РС для:
 - хакера
 - программиста
 - геймера
 - дизайнера
- Мнения специалистов
- А также идеальный мобильный ПК, КПК и сервер!

Новогодний номер: бонусы и подарки!



Весь софт на CD!

Хакер

(game)land
www.gameland.ru

TOTAL DVD - ЖУРНАЛ О КИНО, DVD И ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ



ЯНВАРЬСКИЙ НОМЕР
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ:

- 8 рецензий на новинки российского кинопроката
- 120 обзоров DVD-дисков 5 региона
- Сравнительный тест 6 портативных DVD-плееров
- С этого номера на 16 страниц больше!

КАЖДЫЙ НОМЕР
С ФИЛЬМОМ НА DVD



Более 500 призов
в новом каталоге
«Конкурсы»!
Ищи в DVD-приложении

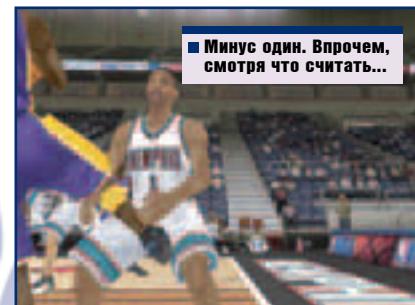
CONTEST | BESTSHOT

НЕНАВИЖУ «ПИКАНТНЫЕ ПОЗЫ»!

Дались тебе эти пикантные позы, в конце концов! Что смешного в двух прилипших друг к другу «не теми местами» моделях персонажей, я просто ума не приложу. И конечно, серии надписей «РС ИГРЫ» во всех возможных местах на игровых уровнях уже просто утомляют. Скучно! Не оригинально. Неужели тебе не хватает фантазии и терпения поймать действительно смешной и интересный кадр? Ведь это же того стоит – мы не раздаем призы за просто так.

Вот, например, пять твоих коллег, которым удалось нас рассмешить. За это не грех отправить им их любимые игры, честное слово. Семенов Денис из Санкт-Петербурга (кадр из *NBA 2005*) получает DVD-бокс с *Painkiller*, Лепнев Вадим из Нижнего Новгорода (кадр из *Shellshock Nam'67*) – *Half-Life 2*, Неёлов Дмитрий из Москвы (кадр из *Hitman: Contracts*) – *Thief: Deadly Shadows*. Еще двое участников прислали отличные кадры из *FIFA 2005*, и получают от нас по DVD-боксу с «Александром». Это Варавва Вадим из Оренбурга (за кадр «Сидит как влитой») и Фролов Александр из наукограда Фрязино

Московской области (кадр «Где мяч?»). Кстати, это еще одно тебе замечание – не забывай указывать в письме свои координаты и желаемую игру. А то мы все придумаем и подарим сами, и не жалуйся потом, что ты в такие игры не играешь.



Итоги КОНКУРСА!

Дорогие друзья!

Журнал «РС Игры» и компания DEPO Computers, крупнейший разработчик и производитель компьютерных систем в России, объявляют долгожданные итоги увлекательного Конкурса на тему компьютерных игр. Главным призом которого является персональный компьютер DEPO Ego с мощной видеокартой ATI. Тройка победителей была выбрана случайным образом из числа приславших правильные ответы.



Персональный компьютер DEPO Ego Работает как часы

Главный приз!

Персональный компьютер DEPO Ego:

- MiniTower
- процессор Intel PentiumR 4 (3,0 GHz)
- топовая видеокарта серии ATI Radeon X 800
- беспроводная клавиатура и мышь Microsoft
- CD-RW/DVD Combo

Итак!

Главным призером Конкурса стал Алексей Перов из города Екатеринбург.

Алексей получает Главный приз – персональный компьютер DEPO Ego, который, мы надеемся, станет незаменимым помощником Алексею в его работе и развлечениях.

Кроме того, еще два приза – комплект «беспроводная клавиатура и мышь Microsoft» – получают Дмитрий Шох (с. Нелецино, Московская обл.) и Владимир Басик (г. Москва).

Но и это еще не все! 50 первых правильно ответивших на вопросы участников Конкурса получают поощрительные призы – футбольку и бейсболку от компании DEPO Computers*

* Список победителей Конкурса и 50 первых правильно ответивших участников опубликован на сайте www.depo.ru/ego/pcgames.

Правильные ответы:

Темой первого номера журнала «РС ИГРЫ» была игра:

3. HALF-LIFE 2

Первый российский шутер – это:

2. ПОДЗЕМЕЛЬЯ КРЕМЛЯ

В DOOM III так темно, потому что:

4. ЭТО АТМОСФЕРА

Чтоекс-символ игрового мира Дюк Нюком говорил девушкам во время знакомства?

1. «СТАНЦУЙ ДЛЯ МЕНЯ, ДЕТКА»



::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

До Нового года осталось лишь несколько дней. Все нормальные люди наряжают елку, закупают подарки для родных и близких, морально готовятся к новогоднему торжеству. Все, кроме редакции правильного журнала о компьютерных играх. Для нас Новый год начался в ночь с третьего на четвертое декабря, ведь ровно год назад в продажу поступил самый первый номер «**PC ИГРЫ**». Помнишь?

Февральский номер журнала, тем временем, уже сейчас «укомплектован», если не на половину, то на одну треть – точно. И это при том, что за время работы над четырнадцатым выпуском появится четвера привлекательных проектов, не рассказать о которых в разделе «**Рецензий**» нельзя. Так, наши

мониторы посетит стратегия **Lord of The Ring: Battle for Middle-Earth** от **Electronic Arts**, обещающая составить серьезную конкуренцию лучшим RTS этого года. Не ускользнет от внимания авторов журнала и **Total Club Manager 2005** от все той же вездесущей EA. Зимой тоже играют в футбол.

Но это – дела ревьюшные. Любителям помечтать и запастись информацией до официального релиза скучно не будет. В рубрику «**Обрати внимание**» попадет подробное повествование о проекте **SWAT 4** – очередном представителе знаменитой серии тактических шутеров. Расскажем мы и о стратегии **Imperial Glory**, созданием которой занимаются разработчики популярных **Commandos**. Халтуры от таких людей ждать точно не стоит.

В гости к любимой рубрике «**Разговор по душам**» заглянет знаменитый **Американ МакГи** (American McGee), известный по работе над такими хитами, как **Scrapland**, **American McGee's Alice**, **Doom 2**, **Quake**, **Quake 2**. Личная встреча с легендой игровой индустрии прошла в одном из столичных отелей и запомнилась очень интересной беседой. Подробности ищи в следующем номере. Не хочешь ждать? Тогда ищи на диске этого выпуска видеозапись интервью.

В «**PC ИГРАХ**» №14 также появятся итоги SMS-конкурса «**Скоро юбилей**». За все это время мы получили огромное количество вопросов от читателей, ознакомились со всеми и выбрали самые интересные. В общем, победители от заслуженных призов никуда не денутся. Мы же к следующему номеру обязательно придумаем еще несколько новых конкурсов. Жди сюрпризов!

**Встречаемся
26 января... уже 2005 года!
С праздником!**

Борис
Сергей
Борис
Илья



www.pc-games.ru

Life's Good



LG

FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дильтай (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; **РИАН:** (0732) 512-412; **Сани:** (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



BenQ – реакция 8 мс...
...даже и не пытайтесь спорить!



Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость



Выигрывает тот, кто действует первым? Молниеносная реакция – залог успеха? Но что делать, если монитор не успевает за тобой? 17" ЖК-монитор BenQ FP71E+ с рекордно коротким временем отклика 8 мс и уникальной технологией Senseye для улучшения изображения — выбор победителя! Альтернативы нет.

Подробности на BenQ.ru

FP71E+

benq

Enjoyment Matters

АЛЬФА АНТИТЕРРОР

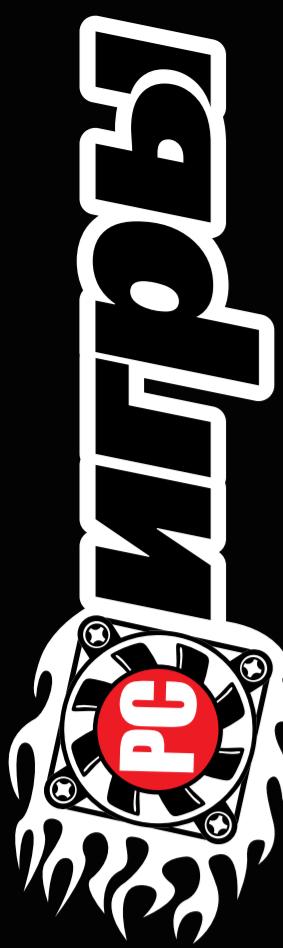


PC ИГРЫ

РуссоБит-М
www.russobit-m.ru

GFI
GAME FACTORY INTERACTIVE

MIST LAND

**ЯНВАРЬ**

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | | | | | |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

МАРТ

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

МАЙ

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

ИЮНЬ

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

АВГУСТ

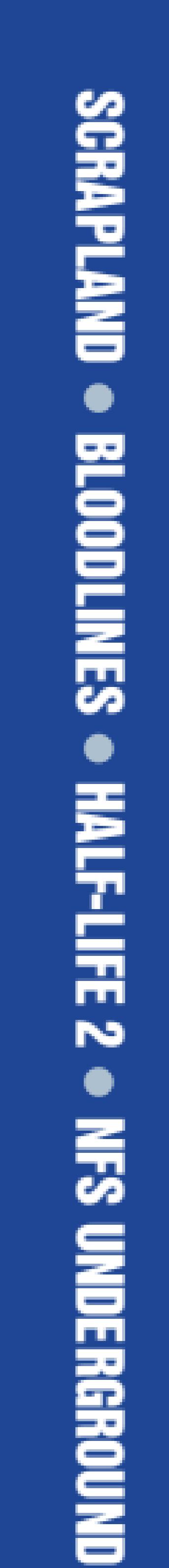
| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

ОКТЯБРЬ

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |

ДЕКАБРЬ

| Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб | Вс |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |



№ 1(13) • ЯНВАРЬ • 2005